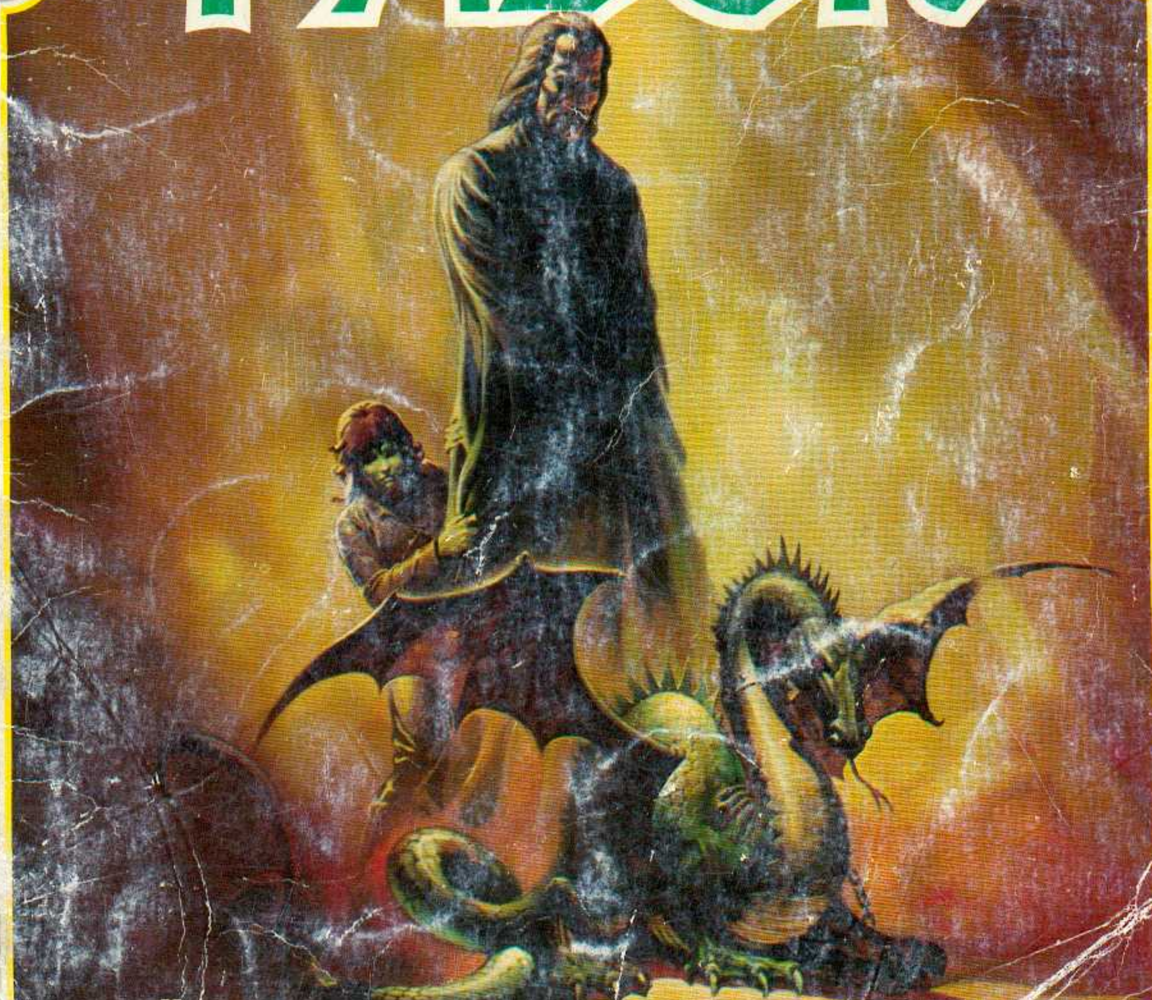
ÄVENTYR

DJUPETS FASOR



ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR & DEMONER EXPERT

DRUIDENS FASOR

KONSTRUKTION
Mikael Svanberg, Anders Blixt, Olle Sahlin

REDIGERING
Anders Blixt, Olle Sahlin

ILLUSTRATIONER
Tony Darwiche

OMSLAG
Ken Kelly

GRAFISK UTFORMNING
Stefan Thulin

ORIGINAL
Tony Darwiche, Stefan Thulin

KARTOR
Anne-Sophie Quarnström

TRYCK
Tryckproduktion, Västerås 1989

INLEDNING

TIPS TILL SL

Detta äventyr är konstruerat för beräknande spelare som tänker efter några gången IN-NAN de rusar in i striden eller undersöker den till synes tomma grottan. Deras fiender är av en sådan natur att de går in för att vinna till 100%, kosta vad det kosta vill. De har förlorat sina samveten och skyr inga medel som helst för att nå sitt mål.

Rollpersonernas liv hänger alltså på att deras spelare besitter förmågan att tänka klart och logiskt även under pågående äventyr, och det bör du klargöra för dem innan ni börjar spela. Om spelarna vill ta sig en lång funderare mitt under äventyret, eller helt enkelt planera en stridsrunda extra noggrant, så ska du låta dem göra det, för så blir det bäst för alla och dessutom höjs spänningen åtskilligt. Ta god tid på dig att sätta dig in i själva intrigen, så att ni slipper alla vänta-jag-ska-bara-kolla-en-grej-situationer, och du kan istället koncentrera dig på att måla upp hela historien på ett trovärdigt sätt. Det kommer att höja både spänningen och upplevelsen och med den spelarnas chanser att lösa problemen de ställs inför.

Namnet Skäktesköld symboliserar det övermod som störtade en hel magikerakademi i fördärvet, när dess Ledare trodde sig kunna kontrollera mäktigare krafter än han egentligen klarade av. Samma sorts övermod kan komma att fälla dina spelare, om de inte ser upp.

Anpassa alla SLP-värden, tider, skatter, etc, till dina spelares rollpersoner, så att spelet blir någorlunda spännande och balanserat. Gör också en del ändringar i själva uppläggningen, så att du väver ihop detta äventyr med ert föregående och om möjligt även med ert efterföljande, så att övergångarna blir mjuka och naturliga.

ÖVERSIKT ÖVER INTRIGEN

Denna första sammanfattande redogörelse för vad äventyret går ut på ger bakgrundshistorien till de aktuella händelserna och förslag till hur problemet kan lösas. Den är till för att spelledaren ska få en överblick över äventyret, innan han tar itu med detaljerna längre fram.

BORREBY & TARROS-LEBA

Det är i början av januari och rollpersonerna befinner sig sedan några månader tillbaka i Borreby, som är huvudorten i ett stort och ödsligt baroni i ett avlägset konungarike långt uppe i norr.

Baronen har av sin grevinna fått tillstånd att förstärka sin donjon med en vallgrav och en palissad, och rollpersonerna har fått anställning som grovarbetare.

En kväll meddelar härolden att baronen vill hyra ett antal slädförare som tillsammans med en trupp soldater ska resa upp till det boskapsskötande folket vid länets norra gräns. Efter flera månaders hårt slit nere i vallgraven är rollpersonerna både uttröttade och uttråkade och beslutar sig därför för att följa med på expeditionen för att om möjligt få lite omväxling.

Väl framme hos nomadfolket får äventyrarna höra rykten som gör gällande att en liten gruvby, kallad Dracht, som är bebodd av dvärgar och belägen högt uppe i Ula-bergen, ska ha plundrats av svartfolk ungefär två månader tidigare. Det ryktas också att dvärgarna i Dracht ska ha samlat på sig ofantliga rikedomar under årens lopp, och det anses inte alls så säkert att svartfolket har lyckats finna alla de undangömda skatterna.

Dessa rykten bör få rollpersonerna att spetas öronen. Men vågar de satsa sina anställningar hos baronen för att undersöka sanningshalten i ryktena? Ingen av de andra slädförarna vågar göra det, inte heller någon av soldaterna, och nomadfolkets djupt inrotade vidskeplighet hindrar dem från att överhuvudtaget lämna sina djurs betesmarker. Av en gammal renskötare kan de dock få en vag muntlig beskrivning av hur man tar sig till Dracht, och kanske hjälper han dem också med en enkel kartskiss. Den skissen kan dock inte få komma att göra anspråk på att vara särskilt vägledande eller ens skalenlig.

DRACHT

Dvärgbyn plundrades verkligen ca två månader tidigare av mer än fyra dussin bergtroll och orcher. De hade, liksom nomadfolket, länge känt till berättelserna om Drachts rikedomar, och hade efter gräl och inre stridigheter stammarna emellan slutligen lyckats ena sig under en gemensam ledare. De anföll byn i syfte att få tag på skatterna och samtidigt slå ihjäl alla invånarna. Men svartfolket blev gruvligt besvikna efter räden, då de knappt fann någonting alls av värde, så i sin ilska och besvikelse brände de då också ned alla hus för att i alla fall få ut någonting av sitt svårnådda samarbete.

Byn Dracht bestod av dryga tjugotalet hus som låg ca 100 m ifrån en mycket rik järngruva. I byn levde ett hundratal dvärgar, nästan helt isolerade från omvärlden.

När svartfolket anföll, råkade dvärgarna samtidigt vara församlade på "torget" för ett rådslag. Det gällde två dvärgar som hade försvunnit dagen innan. De hade arbetat tillsammans i den mest djupliggande gruvorten på nära 4000 m djup, men när deras arbetskamrater gått ner i orten för att undersöka vad som hänt, hade de inte funnit de båda dvärgarna, utan endast ett stort svart hål i golvet längst in i orten. Man förstod genast att dvärgarna hade fallit ner i hålet. Under rådslaget hade man nu diskuterat på vilket sätt man skulle försöka hämta upp kamraterna ur det till synes bottenlösa hålet, och vilka som eventuellt skulle hissas ner i det.

Dvärgarna fick aldrig någon chans att försvara sig under anfallet, vilket kom att kosta hela byns existens: samtliga invånare, unga som gamla höggs kallblodigt ihjäl.

ANDEN

700 år tidigare, då den lilla gruvbyn ännu var ganska ung, inträffade en händelse, vars efterverkningar skulle sätta sin prägel på livet i byn. En shaman som var på besök i byn ombads fråga bergets ande om var i berget dvärgarna skulle gräva för att finna de verkligt stora malmfyndigheterna. Anden blev så förolämpad av frågan att han inledde en andlig strid med shamanen. Striden, som varade i flera minuter, slutade med att shamanen mot alla odds lyckades besegra den mäktige anden, och fick då chansen att begära något av den.

Byborna tog en stor tribut, och lät sin mäktige magiker binda anden vid det stenansikte som fanns uthugget på porten till deras skattkammare. Anden skulle vakta skattkammaren på så sätt att när porten var stängd skulle den vara ett med berget, men öppnas och bli en vanlig port då tio dvärgar samtidigt ropade "öppna!" på dvärgiska. Andens kontrakt skulle gå ut i den stund då inte hela byns befolkning samtidigt hade visat sig för stenansiktet på exakt två månvarv och han skulle då återvända till bergets djup.

Kontraktet skulle också gå ut då alla byborna var döda och någon radade upp samtliga bybors lik i stenansiktets åsyn inom två månvarv från det att alla byborna samtidigt hade visat sig för stenansiktet. Då skulle anden omedelbart lösas från stenansiktet och få återvända in i berget. Men i det fallet sker det inte lugnt och ljudlöst som annars; ansiktet sprängs och sätter samtidigt igång en lokal jordbävning i berget som blir så kraftig att alla salar, schakt och orter raseras totalt inom ett par minuter.

ANKOMSTEN

När äventyrarna anländer till Dracht är allting öde och tomt. Bland de nedbrunna husruinerna ligger liken efter ca hundratalet dvärgar i alla åldrar. Allting är nästan helt igensnöat.

I en av gruvhallarna finner rollpersonerna stenansiktet i bergväggen. Genom att flytta stenhandtaget får de kontakt med bergets ande. Anden berättar för rollpersonerna att ansiktet är porten in till skattkammaren och att den kommer att kunna återvända in i berget inom kort, och då låta skatten för evigt ligga kvar inne i berget. Genom att rada upp alla liken efter byborna framför stenansiktet, kan rollpersonerna få tillträde till skattkammaren, säger anden. Kruxet är bara att två dvärgar saknades då byborna massakerades. De hade dagarna innan massakern försvunnit i den djupaste orten på nära 4000 m djup, förklarar anden. Äventyrarnas chans att få tag på skatten är, enligt anden, att hämta upp liken efter de försvunna dvärgarna. På så sätt kommer alla liken att tillsammans bilda en nyckel som öppnar andens fängelse och blottlägger skattkammaren.

Vad anden däremot inte berättar är att hela gruvsystemet kommer att förstöras i samma

stund som kropparna placerats ut framför stenansiktet; rollpersonerna kommer bara att ha några få stridsrundor på sig att samla på sig skatterna innan hela komplexet rasar ner över dem.

Spelarna inser säkert att de måste skynda sig, eftersom anden säger sig "inte ha så lång tid kvar". Förhoppningsvis kommer spelarna att känna tidspressen, för de har allt att vinna på att arbeta snabbt och effektivt; lönen blir annars inte så stor, som de kommer att märka längre fram.

Förutom skattgömman finns ingenting alls bland ruinerna som äventyrarna kan komma att få nytta av senare, så de bör ha packat på sig vad de behöver i Borreby eller i nomadlägret. Har de missat något i packningen får de en chans till nere i Nordsal, men då för skyhöga priser.

Men vad har egentligen hänt med de båda försvunna dvärgarna?

DVÄRGARNA

Jo, de klarade sig faktiskt oskadda från fallet. Orten de arbetade i hade råkat komma i närheten av en urgrotta, och den tunna skiljeväggen mellan grottan och gruvorten sprack och dvärgarna ramlade ner i en liten källsjö som turligt nog bredde ut sig mitt under hålet. De blev så fascinerade av den enorma grottan att de genast beslöt sig för att undersöka den närmare. I den sydvästra väggen hittade de en gång in i bergväggen och hänförda av skönheten gick de in. Efter ett tag delade sig gången i två, och de beslöt sig för att ta den högra. På det här stället var grottväggen mycket porös, så öppningen till gången rasade samman helt och hållet när de båda dvärgarna gått in en bit i den; de hade inget annat att göra än att fortsätta. Till slut nådde de så ännu en enorm grotta där ett till synes övergivet slott stod invid bergväggen. De båda dvärgarna såg genast att slottet byggts av dvärgar åt mer högvuxna varelser, så de började undersöka det gamla dvärgarbetet. När de till slut nådde källaren fick de se en dörr till ett valv. Dörren var låst, men nyckeln satt i låset. De låste upp dörren, men det blev det sista de hann göra, för i nästa ögonblick slogs dörren upp och någon grep tag i de båda kamraterna och släpade in dem i valvet.

SLOTTET

Slottet dvärgarna kom till hade byggts ca 200 år tidigare av en baron från markytan som hade en dotter som led av en sällsynt sjukdom som gjorde att hon inte tålde direkt solljus. För att hon inte skulle behöva sitta inomhus på något slott hela sitt liv, avsade sig baronen efter några år sin titel och flyttade ner i underjorden med hela sin familj och en handfull frivilliga tjänare. Baronen fick hjälp av en grupp dvärgar, som han blivit mycket god vän med efter att ha gjort dem en tjänst en gång i tiden. Sällskapet installerade sig först i den lilla handelsstaden Nordsal, medan dvärgarna byggde ett litet slott åt dem i en liten grotta någon dagsmarsch därifrån. Där levde sedan familjen lyckligt ända tills dottern plötsligt försvann en dag. Hon hade ensam gett sig ut att undersöka en smal gång som ledde in i berget, och hade fallit i och sugits med strömmen in i berget där hon fick huvudet krossat mot ett stort stenblock. Bäcken mynnade ut alldeles jämte slottet och dess vatten färgades sålunda rött av hennes blod.

Alla förstod vad som hade hänt och man brydde sig inte om att försöka hitta liket. Chocken förvandlade föräldrarna till nervvrak och de ansågs båda som galna av Nordsals invånare. De flyttade tillbaka till sin hemstad där de dog några år senare. Efter denna händelse besökte ingen slottsgrottan på många år.

MAGIKERNA

Hundra år senare i en nekromantiakademi bestående av ca ett dussin magiker. Ledaren för akademin hade under flera år studerat hos en stor besvärjare långt nere i södern. När han nu återvände hem hade han bl a en nyligen framforskad ritual med sig i bagaget med vilken man kunde animera ett slags mycket kraftfulla skelett (FRAMMANA DÖDSRIDDARE).

Nekromantikernas mecenat var en kraftig, ondskefull och egoistisk baron vid namn Skäktesköld, vars enda mål här i livet var att bli härskare över hela landet. Baronen blev genast mycket intresserad av den nya ritualen då han fick reda på att en varelses fysiska och psykiska styrka och dess intelligens ökade med mellan det dubbla och det tredubbla efter att ha genomgått ritualen. Han övertalade Ledaren för nekromantikerna att de skulle

låta förvandla honom till en dödsriddare. Ledaren var den ende i sällskapet som hade studerat ritualen och därigenom fått kännedom om en dödsriddares alla egenskaper, bl a att den hade en egen vilja. Men den kunskapen hemlighöll han nu för de andra magikerna, och berättade allt endast för baron Skäktesköld. Han och baronen började nu också smida planer på att utnyttja de andra magikerna i sina egna syften.

För att få arbeta absolut ostörda begav sig magikerna med sin beskyddare i spetsen till en avlägsen urgrotta som baronen hade hört talas om. I den grottan fanns ett övergivet gammalt slott där det skulle gå utmärkt att förvandla baronen till en dödsriddare. Man gjorde så, men till magikernas förskräckelse blev dödsriddaren mycket kraftfullare än de först trott. Den visade sig bl a besitta förmågan att förvandla varelser den dödat till en sorts zombier på bara några sekunder (ANIMERA DÖD till Baneman). Planerna som Ledaren och Skäktesköld gjort upp, och som nu kunde börja sättas i verket, gick ut på att de tillsammans skulle lägga under sig hela grottsystemet med hjälp av magikerna, som dödsriddaren skulle döda och därefter animera som banemän.

Men det gick inte som Ledaren tänkt sig: vid ett möte i ett av källarvalven blev magikerna, inklusive Ledaren, osams med baronen, som dödade dem alla utom en i raseri. Den magiker som klarade sig lyckades fly ut ur valvet innan det var för sent, och låste dörren. Därefter flydde den numera sinnesslöe magikern tillbaka till sin hemstad.

Inne i valvet förvandlade dödsriddaren alla liken till banemän på några minuter, men de kunde inte ta sig ut, utan blev kvar innestängda där tills de båda nyfikna dvärgarna låste upp dörren ca 100 år senare. Dvärgarna dödades omedelbart och banemännen beordrades animera kropparna till femte gradens zombier.

Att Skäktesköld inte lät förvandla dem till banemän berodde på att deras fysiska styrka skulle bli större om de blev zombier och då bättre skulle passa in i hans egna planer: att till att börja med ta kontroll över Nordsalsgrottan och därefter hela underjorden, genom att anfalla handelskaravanerna med tiotals zombier i den becksvarta Margorothgrottan, där alla karavaner till Nordsal passerar. När så alla förbindelser brutits och svält drabbat invånarna i Nordsal tänker han anfalla den försvagade staden och förvandla befolkningen där till lydiga zombier eller banemän, och därefter fortsätta erövringståget. Allt detta skulle han nu genomföra utan att längre behöva ta hänsyn till Ledarens intressen, eftersom denne numera var dödsriddarens lydiga redskap.

Men till detta stora företag krävdes åtminstone etthundra zombier, och de måste vara både kraftiga och skickliga med vapen. Dödsriddaren började sedan, tillsammans med sina banemän, att ta till fånga skickliga krigare som eskorterade karavanerna, ge dem ett kraftigt sömnmedel om offren inte redan dött av skräck, och sedan tömma dem på blod. Behandlingen avslutades med att deras kroppar animerades till femte gradens zombier. Den "varsamma" hanteringen av kropparna har gjort att zombierna är mycket svåra att skilja från levande varelser (framgång i färdigheten Finna dolda ting), eftersom alla humanoida varelser här nere, möjligtvis med undantag av vättarna, är mer eller mindre likbleka på grund av bristen på solljus.

Det har kostat många permanenta PSY-poäng att belägga alla zombier med NEXUS. Magikerna har därför gått tillväga på följande sätt: ett av offren drogades till en halvsömn och fick sedan tjänstgöra som PSY-källa när hans krigarkollegor animerades. När hans psyke hade tömts och han dog, animerade magikerna honom och hämtade då PSY-poäng från ett nytt offer. Denna sadistiska metod framforskades av Skäktesköld och banemännen under den tid de var inlåsta. Sålunda finns det förmodligen ingen annan i världen som vet att detta kan göras.

Efter ca en månads arbete hade dödsriddaren och hans banemän lyckats animera drygt trettio skickliga krigare och kunde nu på allvar börja anfalla de större karavanerna till och från Nordsal när de passerade Margorothgrottan.

NORDSAL

När rollpersonerna anländer till Nordsal har inga karavaner nått staden på över en månad och situationen börjar bli kritisk. Skulden har redan från början lagts på vättarna, som bor i ett par grottor mellan Nordsal och Slottsgrottan där de livnär sig på gruvdrift. Även i

vättekolonin är läget kritiskt. Ingen i Nordsal eller i vättekolonin vet egentligen vad som pågår, man vet bara vad spanare har berättat; karavanerna har troligen överfallits i den väldiga Margorothgrottan.

Rollpersonerna inser nog ganska snabbt att överfallen på handelskaravanerna och de båda dvärgarnas försvinnanden – dvärgarna återfinns ju inte i Nordsal – har med varandra att göra. De bör alltså försöka snoka reda på vad det är för sorts rövare som har lyckats jämna alla handelskaravanerna med marken. Därefter kan de försöka sig på att förstöra rövarna eller eventuellt driva bort dem innan de anfaller Nordsal. Sist av allt kan de stressa upp med ett antal dvärglik till bergsanden i Dracht för att om möjligt få lite lön för mödan.

Ledtrådar och hjälp kan rollpersonerna skaffa sig bl a genom att studera stadens bibliotek och lära sig något om slottets historia, eller genom att undersöka själva slottet när de odöda befinner sig i Margorothgrottan. Där hittar de i så fall en dagbok som en av magikerna förde hela tiden från det att hans Ledare återvände från sin utlandsvistelse och ända fram till mötet i källarvalvet. Han var hela tiden skeptisk till företaget, men dolde sina kritiska tankar i ett chiffer för att de andra magikerna skulle tro att det var hans formelsamling. Lyckas spelarna lösa chiffret har de fått åtskilliga ledtrådar till mysteriet.

ALVERNA

Ledtrådar och hjälp kan äventyrarna också få från en grupp grottalver, som dock kan bli ganska svåra att hitta.

I Margorothgrottans östra del börjar ett till synes oändligt vatten som kallas Gorgorahavet. Ingen varelse har någonsin vågat sig ut på havet av rädsla för att fångas av de osaliga nymferna, vars sång ibland kan höras ända till land. Men nu är det så att Gorgorahavet egentligen bara är en stor sjö och att sången kommer från de nämnda grottalverna, som bor i en grotta vars ingång ligger vid Gorgorahavets östra strand. Vågar rollpersonerna undersöka upphovet till sången, träffar de på grottalverna, som kan berätta den fullständiga och tragiska historien om slottet. Har rollpersonerna fått reda på att rövarna är odöda, kommer alverna att villigt hjälpa dem så gott de kan. Har de däremot inte kommit underfund med det, utan går i den falska tron att det är vanliga dödliga som ligger bakom överfallen, kan de inte få någon hjälp från alverna, eftersom de då inte anser sig ha någonting med problemet att göra.

SLUTSTRIDEN

Som synes kan rollpersonerna komma att behöva knäcka en del tankenötter för att någorlunda effektivt kunna förstöra det odöda rövarföljet. Att möta dem på slagfältet är inte att rekommendera, även om alverna skulle hålla dem i handen, såvida inte deras budbärare, som behärskar förmågan Förbanna Odöd, lyckas halvera dödsriddarens egenskaper. Ett annat sätt är att försöka hälla järnfilspån över magikerna och dödsriddaren, så att de inte kan lägga några besvärjelser. Ytterligare ett sätt är att försöka låsa in så många odöda som möjligt i källarvalvet genom att stjäla nyckeln som hänger vid dödsriddarens sida. Lönnmörda dem en efter en är ett fjärde sätt. Spelarna måste dock tänka på följande: även om de lyckas förstöra både dödsriddaren och hans banemän, kommer zombierna ändå att försöka utföra sin senaste och enda order: att döda alla levande inom synhåll; och ännu viktigare: alla odöda ser obehindrat i mörker.

Det finns som synes ingen patentlösning på problemet, men om spelarna bara tänker sig för och använder sin fantasi och sunda förnuft, så ska det nog gå bra.

SKATTERNA

Äventyrarna blir förutom alla andra svårigheter också tvungna att riskera sina liv för vartenda kopparmynt de får tag på under äventyret. Först och främst kan de efter äventyret försöka få med sig de rätta dvärgliken upp till Dracht, där anden kanske fortfarande finns kvar. Men eftersom jordbävningen förstör alla vägar ner till urgrottorna, går de i så fall miste om eventuella belöningar därnere. Nordsal är vid den här tiden en mycket fattig stad, som inte kan erbjuda sina befriare annat för tillfället än största tänkbara heder och ära, och inte heller kan äventyrarna räkna med att hitta några större skatter under äventyrets gång.

Vad som är värt att plocka med sig efter äventyret är de rustningar som dödsriddaren och hans gasthäst har burit, och slottet som de kan få i besittning om de bestämmer sig för att stanna i grottorna, alternativt om anden redan har begivit sig in i berget.

ÄVENTYRET BÖRJAR

BORREBY

Läses upp för spelarna:

Det är sent en kväll i mitt i vintern, och ni sitter på värdshuset Aftonlampan i den lilla byn Borreby. Ni har beställt ett stop varmt öl var för att försöka tina upp era stelfrusna lemmar. "Stelfrusna" med stort S, och det är vad de brukar vara efter dagens slit borta i vallgraven, har ni märkt. Men hellre det än att smeta in sig i den vidriga karsonoljan, som berövar en både lukt- och smaksinnet. Karsonoljestinkande personer släpps dessutom inte in på Aftonlampan.

Servitrisen kommer fram med de beställda ölen och ställer ner dem på ert bord med det vanliga påklistrade leendet. Utomhus sjunger vinden för sig själv och för det metertjocka snötäcket med ett iskallt ylande. Temperaturen har redan sjunkit under –25°C.

Tidigt i höstas fick baron Jalt-Tidwindson efter många om och men tillstånd att förstärka sin donjon med vallgrav och palissad, och i sin iver och glädjeyra beslöt han att genast påbörja arbetet. Nyheten om hans byggnadstillstånd spred sig som en löpeld genom den grevliga huvudstaden, och under kvällen närapå stormade stadens fattigare invånare den exklusiva Riddartavernan i hopp om att få en plats i arbetslaget. Bland dem som sökte jobb fanns ni själva, som efter åtskilliga magra månader i stadens skummare kvarter, nu gjorde ett allvarligt försök att rycka upp er.

Så bar det då av hit till Borreby, tio mil rakt norrut i ödemarken. I över tre månader har ni nu slitit med den djupfrusna jorden och arbetet har avancerat mycket långsamt. Baron Jalt-Tidwindsons iver ser nu ut att kosta honom skjortan.

På kvällarna brukar ni alltså sitta på det lilla värdshuset för att få er en öl eller två tillsammans med någon av de andra arbetarna, och kanske få höra senaste nytt från någon kringvandrande gycklare eller handelsman.

Just när ölet börjat kalla tillbaka livsandarna, öppnas ytterdörren mycket bestämt och in träder baronens unge härold Snikon Brylle med fjäder i hatten och ett stort pergament i båda händerna. Dörren slår igen bakom honom. Högtidligt rullar han upp pergamentet samtidigt som han harklar sig tydligt; Snikon är väl medveten om sin viktiga ställning. Allt blir tyst:

"Hmm!" Rösten är både gäll och nasal på samma gång. "Hans höghet, baron Jalt-Tidwindson, tillkännager härmed att han önskar hyra femton till tjugo frivilliga undersåtar, med kunskaper i enklare slädkörning och med god erfarenhet av vildmarken, som åtager sig att, under ledning av kapten Osvald Snirring och hans femte decuria, fara upp till det boskapsskötande folkets basläger Tarros-Leba vid Ula-bergens fot, och där indriva herdarnas årliga skatter till konungen och dennes vasaller. Lönen blir 11 sm / dag för dem som bär med sig egen proviant, annars halverad lön. Inskrivningen sker under hela morgondagen vid donjonen. Avresan sker i övermorgon dag vid soluppgången."

Härolden fullföljer ritualen genom att rulla ihop pergamentet och lämna värdshuset lika snabbt och bestämt som han kom. Kvävda fnissningar förökar sig snabbt tills hela gillestugan är full av dem, men de dör fort ut och strax är allt som förut igen.

Ni sitter och funderar över erbjudandet, och kommer fram till att den erbjudna lönen är över den tredubbla mot er nuvarande, och dessutom har ni alla en längtan efter att få se er omkring igen.

SL: Allt är i sin ordning; skatten rör sig om torkat renkött för sammanlagt 14.000 silvermynt.

Nästa dag går äventyrarna förhoppningsvis och anmäler sig som frivilliga slädförare. Deras namn och ras antecknas, och om de medför egen proviant. Därefter kan de göra iordning sin utrustning, eller eventuellt införskaffa ny, t ex hos örthandlaren och i den lilla handelsboden, som för diverse mer eller mindre användbara föremål, oftast till hantverksvärde B3. Du bestämmer exakt vad som finns, men tänk dock på att årstiden och Borrebys nordliga latitud starkt påverkar utbudet och många av priserna.

SLÄDFÄRDEN

Vid soluppgången på avresedagen ger sig 17 slädar av från barfreden. Kuskarna, förutom rollpersonerna, är alla arbetare från palissad-

och vallgravsbygget, och deras äventyrslust står, som rollpersonerna kommer att märka, på noll. De eskorteras av en decuria tungt beväpnat kavalleri under ledning av kapten Osvald Snirring. Destinationen är ett av nomadstammarnas basläger, Tarros-Leba, som ligger ca 35 km norrut.

Färden går uppströms längs den frusna Borreån, som omges av tät barrskog de första 28 km, innan slätterna tar vid. Grundhastigheten för slädarna är 20 km per dagsmarsch, beroende på ovana slädförare, ojämn is eller andra hinder, och att dagen är kort här uppe på vintern.

För att slippa en massa tärningsslag och tidsödande CL-beräkningar rörande vädret, föreslår vi att SL slår fram ett par veckors väder i förväg och antecknar det plus alla CL-modifikationer för färdigheterna på ett papper.

TARROS-LEBA

Vid Ula-bergens fot, där Borreån rinner ut på slätten, ligger det boskapsskötande folkets största basläger i väster, Tarros-Leba. Lägret består av dryga halvdussinet knuttimrade enplans stugor. De tjänar främst som förvaringsutrymmen, men också som sjukstugor och natthärbärgen. Dessutom finns här inhägnader för familjernas boskap, med en sammanlagd yta av ett par-tre fotbollsplaner. Lägret underhålls gemensamt av de olika familjerna.

Nomadfolket – de kallar sig själva *aoale*, men benäms bara "herdefolket" i folkmun – skiljer sig visserligen inte utseendemässigt från sina landsmän, men väl kulturellt. Aoales traditioner är gamla och sägenomspunna, men deras säregna kultur är alltför komplicerad för att tas upp i detalj här. Rent allmänt kan sägas att deras antal uppgår till drygt 5 000, och att de är relativt fredliga av sig. De talar en satenupåverkad dialekt av jori, som ger –l på språkfärdigheten Tala jori för dem som talar med dem och inte behärskar satenu till minst FV B2. De vallar sina små renhjordar från angyonernas ryggar. Deras religion omfattar delvis dyrkan av naturandarna, delvis dyrkan av Ishinden, ett mystiskt naturväsen som sägs kunna påverka boskapshjordarnas förmåga att producera kalvar och mjölk. Hantverksskickligheten när det gäller silversmycken är betydande.

Hit kommer alltså äventyrarna för att hämta renkött till ett värde av 14.000 silvermynt.

När slädarna når fram till husen kommer några aoale ut och hjälper dem att ta hästarna till stallet. Om sällskapet kommer fram i skymningen skjuts lastarbetet upp till morgondagen och de bjuds istället att sova i det enorma värdshuset Yvilia-Leba, som har över 40 rum med upp till fem bäddar i varje, och vars gillestuga är hela 100 kvm stor. Standarden är normal.

Eftersom det är skatteindrivningstider har varje familj skickat en grupp som har fraktat skatteköttet hit till Tarros-Leba. De har blivit sammanlagt 100 stycken som har belagt 25 av rummen.

På kvällen samlas alla nere i gillestugan för "kvällsmaten", som "intas" till långt in på natten. Yvilia-Lebas alla rätter är starkt vildmarksinspirerade och välsmakande. Det söderifrån importerade vinet flöder i strida strömmar ner genom gästernas strupar, och så framåt kvällen står stämningen högt i tak. Någon spelar på ett underligt stränginstrument; värdeföremål – främst silversmycken – men också en del penningsummor byter under kvällen ägare flera gånger om vid spelborden och några kortare slagsmål om vad-det-nu-var höjer stämningen ytterligare. Kort sagt: denna kväll är ett utmärkt tillfälle att låta både spelarna och rollpersonerna få leka av sig ordentligt.

LEDTRÅDAR

Någon gång under kvällen får rollpersonerna av aoale höra talas om gruvbyn Dracht. Låt någon SLP sticka in en kort kommentar om Dracht i förbifarten, så att rollpersonernas nyfikenhet vaknar av sig själv. Vid spelbordet kan det kanske låta ungefär så här:

"Nähä, slut på det roliga. Nu har jag inget silver kvar. Alltid samma sak!" suckar en ung renskötare uppgivet.

"Ha, ha! Varför spelar du då mest av oss alla, med den eviga otur som du har? Ditt spelbegär kommer att bli din undergång. Vid Garosh, du skulle stå här vid bordet om du så hade behövt hämta ditt silver i skattkammaren i Dracht!" svarar då en gammal man högljutt, så att alla i spelhörnan ska höra vad han säger. Det kvicka yttrandet orsakar våldsamma skrattsalvor och applåder bland dem

som hör vad han säger. Om någon rollperson frågar den gamle mannen vad Dracht är för något, svarar han att det var en gruvby som låg några dagsmarscher norrut uppe i bergen och som beboddes av dvärgar till för ett par månader sedan, då den plundrades av svartfolk. Dvärgarna sades ha haft en enorm skattkammare i berget, och att den på något sätt bevakades av bergets ande. Svartfolket lär ha dödat varenda invånare, men skattkammaren ska de visst inte ha hittat. Hur som helst så är det livsfarligt att bege sig dit.

"Men jag vet åtminstone en som skulle göra det bara för att kunna vara med här, he, he!" avslutar den gamle och pekar på sin spelbitne stamfrände. Om rollpersonerna vill få reda på mer hänvisas de till Marjolo, en av de allra äldsta aoale som gästar Yvilia-Leba den här kvällen. Han lär känna till både det ena och det andra.

Mycket riktigt, den över 85 år gamle Marjolo sitter borta vid den stora stockvedsbrasan i en enorm pälsbeklädd stol och ser ut över den enorma gillestugans folkhav smuttande på ett stop varmt öl. Han känner till det mesta av historien om Dracht och gruvbergets ande. Exakt hur mycket Marjolo berättar för rollpersonerna beror förstås på hur mycket de gjort sig förtjänta av att få veta, eller eventuellt hur mycket de är i behov av att få veta. Rollpersonerna får också en muntlig beskrivning av hur man bäst tar sig till Dracht. Den går i korthet ut på att man följer Borreån 10 km norrut och därefter tar rakt västerut i 22 km. Marjolo (d v s SL) kan på begäran rita upp en MYCKET enkel skiss över hur man tar sig dit. Den ska helst inte innehålla mer än en punkt som är Tarros-Leba, ett streck norrut som är Borreån, och en streckad linje rakt västerut som visar vägen till Dracht.

UTRUSTNING OCH PROVIANT

Rollpersonerna kan skaffa utrustning och proviant på två sätt:

1. De söker upp den som har hand om förråden och köper till relativt låga priser utrustningen och provianten under kvällen. Utrustningen kan röra sig om skidor o dyl: riddjur finns inte till salu.

2. De bryter sig in i förråden under kvällen eller natten, då alla andra befinner sig inne på värdshuset och inte är i den sinnesstämningen att de är intresserade av vad som pågår utomhus.

Alla försök att övertala aoale eller någon soldat eller slädförare förblir fruktlösa, antingen beroende på avsaknad av äventyrslust, vidskeplighet, eller av pliktkänsla för baron Jalt-Tidwindson.

Rollpersonerna bör ge sig av mot Dracht i gryningen eller strax före, för att vara så långt borta som möjligt när Tarros-Leba vaknar till liv. Desertering ses som ett mycket allvarligt disciplinbrott i Borreby, och rollpersonerna lär inte kunna återvända till Borreby ostraffat.

Har de dessutom stulit utrustning och proviant i Tarros-Leba kommer samma sak att gälla även där.

Morgonen därpå lastas det torkade köttet på slädarna (om det inte redan är gjort), och sällskapet från Borreby gör sig iordning för hemresan.

UT I VILDMARKEN

Trots den mycket bristfälliga beskrivningen rollpersonerna fick av Marjolo, blir det inte alltför svårt att hitta till Dracht. Vad rollpersonerna istället kommer att få kämpa emot blir vädrets makter och diverse händelser.

HÄNDELSER PÅ VÄGEN

Du kan låta spelarnas rollpersoner konfronteras med vildmarkens djur; renar, vargar, järvar, o s v. Här följer några förslag på lite mer detaljerade händelser som kan inträffa.

- Rollpersonerna stöter på ett par människor, pälsjägare, som letar förtvivlat efter deras åtta månader gamla son som rövades bort av två storvuxna svartfolk tidigare under dagen. De håller på att följa spåren efter rövarna som har gått rakt österut. Kvinnan är havande. De ber rollpersonerna om hjälp och erbjuder dem alla pengar de har, 3 sm och 17 km. Grottan där svartfolken bor ligger två dagsmarscher rakt österut. Följer de de djupa och något vingliga spåren till grottan finner de det döende spädbarnet vaktat av grottans invånare. Om det finns någon hjälte i sällskapet som vägrar hjälpa föräldrarna förlorar han åtta hjältepoäng.

NER I UNDERJORDEN

DRACHT

Rollpersonerna kommer fram till en djup dal, och deras väg börjar slutta brant neråt ca 100 meter. Längst ner i dalen skymtar ett tjugotal husruiner, som nästan helt begravts i snö. Allt nere i dalen är stilla, och en lätt men kylig blåst letar sig in mellan deras tjocka kläder medan de tillryggalägger den sista kilometern på sin färd genom det öde snölandskapet.

Översikt: Allt som är kvar av byn är det dryga tjugotalet små husruinerna som är nedbrunna till grunden. Överallt ligger de stympade kropparna efter dvärgar utspridda. Både husruinerna och kropparna täcks av snö. Det är en fruktansvärd syn.

SL: Husruinerna innehåller inga föremål som rollpersonerna kan komma att få nytta av; allt är sönderbränt eller sönderrostat. Överallt bland husen ligger liken efter de mördade byborna, sammanlagt 96 st kroppar mellan 1 och 300 år gamla. Varje rollperson kan gräva fram (PSY-grupp + FYS-grupp) lik/tim.

Dolda ting: Inga.

GRUVAN

1. NEDGÅNGSSALEN

Översikt: På andra sidan de halvöppna portarna leder en lång gång med 3 m i tak till en stor sal uthuggen i berget. I norra delen av salen hänger en enorm reprulle i taket, och under den en plattform, vars ena hälft bildar botten till en 1,5 m hög trälår. Anordningen verkar ha tjänat som hiss, för under plattformen finns ett stort svart hål i golvet.

I södra delen av salen står en stor gryta i någon sorts lermaterial på en 1 m hög upphöjning i golvet. Grytans diameter uppgår till 3 m och dess höjd till 2 m. Från grytan leder några pipor ner i rännor uthuggna i upphöjningen. I taket över grytan finns ett stort svart hål. Grytan omges av ett par meter höga drivor av stenkol som fyller ut resten av den södra halvan av hallen.

I östra väggen finns en stängd dörr.

Dolda ting: Inga.

SL: Hissen användes för att hissa upp malmen och gruvarbetarna från orterna. Den kan firas både upp och ner av dem som står på plattformen med hjälp av en vevanordning på plattformen till upptill 50 m, där en annan hiss tar vid, osv. ända ner till den djupaste orten på 4000 m djup. Nedstigningen till den djupaste orten tar ca sex timmar, och uppstigningen cirka tolv timmar för ovana hissförare.

Otaliga sprickor djupt in i berget försörjer orterna och schaktet med tillräckligt mycket syre för att man ska kunna arbeta där.

Grytan i södra delen av hallen användes för att smälta malmen. Man eldade med stenkol under grytan, och röken försvann genom hålet i taket som leder ut i det fria. Dörren på andra sidan hallen är olåst.

2. FESTSALEN

Översikt: Tre långbord med tillhörande stolar ligger omkullvälta på golvet. Mitt på östra långväggen finns en öppen spis, och jämte den en hög stenkol. På väggarna finns ett hundratal bilder i högrelief uthuggna, som visar dvärgar i färd med olika skeden i malmhanteringen. I övrigt är hallen tom.

Dolda ting: (CL–10) Det går att trycka in ena ögat på en av dvärgarna i det sydöstra hörnet. Gör man det öppnas en dörr till en kort gång som leder in till hall 3.

SL: Svartfolket kände sig tvungna att välta och slänga omkring möblemanget när de hälsade på.

3. ANDESALEN

Översikt: Hallen är utformad som en liggande halv vattendroppe. I spetsen av hallen finns ett groteskt stenansikte uthugget i högrelief. Ansiktet har ett demoniskt utseende, med spetsiga horn i pannan. Munnen biter i en stenpinne som sitter fast i en stenställning. I övrigt är hallen tom.

Dolda ting: Stenpinnen i stenansiktets mun går att fälla ner, och då får samtliga intelligenta varelser kontakt med anden, som låter dem höra sin röst inom sig. Anden talar inget speciellt språk, utan alla "känner" istället på sig vad han säger.

SL: Se avsnittet "Anden" i översikten. Det

är inte bara porten till skattkammaren som är ett med berget när den är stängd, utan även själva skattkammaren och skatterna är massivt urberg då.

Ingen shaman eller magiker kan gå in i andlig strid med, eller på annat sätt påverka, anden så länge som den är bunden till stenansiktet. Anden kan återvända in i berget då något av följande villkor uppfyllts:

A: Då inte samtliga Drachts invånare samtidigt har visat sig levande inför stenansiktet, då handtaget är nedfällt, på exakt två månvarv. Anden återvänder då in i berget utan att något förändras, d v s skatten går förlorad, eftersom skattkammaren förblir förvandlad till massiv sten. Inte heller bryter det ut någon jordbävning.

B: Då någon, innan det gått två månvarv efter det att samtliga byns invånare visat sig levande inför stenansiktet, placerar samtliga byinvånarnas lik framför stenansiktet då handtaget är nedfällt. Detta gäller endast liken efter dem som visade sig levande inför ansiktet sista gången. Anden registrerade själv alla födslar och dödsfall så att ingen skulle kunna smita ifrån månadens uppställning

Om villkor B uppfylls, lämnar anden ansiktet genom att först spränga det och blottlägga hela skattkammaren för en kort stund. Samtidigt börjar en jordbävning rasera hela gruvkomplexet och byn. Jordbävningen börjar i den djupaste orten, och sprider sig uppåt.

Då ansiktet sprängs, förlorar de som står inom en meter 10T6 från totala KP, därefter avtar skadan med 1T6 poäng för varje meter längre bort man befinner sig. D v s den som står 10 m ifrån ansiktet då det sprängs förlorar alltså 1T6 KP. Rustningar och SKYDD skyddar som normalt.

JORDBÄVNINGEN

Jordbävningens effekter på rollpersonerna SR för SR

SR	Skada
1-2	Marken börjar skaka allt häftigare. Småstenar börjar falla ned på golvet. Inga skador som är spelstekniskt intressanta.
3	1 KP
4	1T2 KP
5	1T3 KP
6	1T4 KP
7	1T6 KP
8	1T8 KP
9	1T10 KP
10	1T20 KP
11	1T100 KP
12	10T100 KP

Rasskadorna drabbar bara totala kroppspoäng.

Efter tolfte stridsrundan är alla salarna totalt raserade och fyllda med hundratals ton stenblock. Den som försöker flytta på blocken orsakar bara ytterligare ras.

ANDEN TALAR

Följande saker är det enda anden berättar för rollpersonerna:

1. Stenansiktet är porten till dvärgarnas skattkammare.
2. Den är fängslad i ansiktet.
3. Den har inte lång tid kvar innan den får återvända in i berget.
4. Rollpersonerna kan få tillgång till skatten genom att rada upp samtliga bybors lik framför ansiktet.
5. Att alla 98 invånarna utom två ligger bland byns ruiner.

6. Två dvärgar är försvunna sedan två månader i den djupaste gruvorten på nära 4000 m djup. Om rollpersonerna vill få tag på skatten, måste de först få tag på de två försvunna dvärgarnas lik innan andens kontrakt går ut.

Anden svarar inte på några frågor och kan inte påverkas att säga mer, men förhoppningsvis har de orden han redan sagt börjat fungera som en blåslampa i baken på både spelare och rollpersoner.

4. SKATTKAMMAREN

Översikt: Hallen är utformad på exakt samma sätt som den föregående, bortsett från att här kommer man in genom "droppspetsen", som på den här sidan saknar ansikte, och att golv, väggar och tak är klädda med någon sorts matt metall.

Vid södra väggen står en stängd kista, 2x1x1 m stor. Vid östra väggen står en likadan kista med samma mått.

Dolda ting: Kistan vid den södra väggen innehåller 5-10 lätta och tunga stridsvapen i mithril, SL avgör vilken sort. Kistan vid östra väggen innehåller 25 st mithriltackor, värde ca 10 000 sm/st. De väger 0,5 BEP/st.

SL: Kistorna är olåsta. Golv, väggar och tak är klädda med ett 30 cm tjockt lager bly, även själva porten är blyklädd.

Håll reda på stridsrundorna när rollpersonerna rusar in i skattkammaren. De kan som max plocka på sig två föremål/SR från kistorna. Att se på när spelarna tvekar hur länge de ska låta sina rollpersoner stanna i det rasande gruvsystemet bör tillfredsställa även den mest sadistiske spelledaren.

GROTTORNA

MILJÖN

Temperaturen i Nordsalsgrottan ligger konstant på 12°C, medan den är ett par grader lägre i vättegruvorna och ett par grader högre i alvgrottan.

Luften i grottorna utmed handelsleden rör sig hela tiden omärkbart norrut eller söderut, beroende på årstiden och i viss mån väderleken utanför grottöppningarna. Alvgrottan ventileras av dess bigångar, men i "entrégrottan", slottsgrottan och i vättegrottorna står luften nästan stilla. Vättarna åstadkommer dock en viss cirkulation genom sina eldar.

Grottgolvet är i allmänhet täckt av ett jordlager av varierande tjocklek, där svampar av mycket olika storlek kan slå rot; allt från osynliga mögelsvampar till trädlika sjumetersexemplar. Nedfallna stenblock finns överallt, men är för det mesta så små att de inte hindrar rollpersonernas framfart.

Ljusförhållandena är ofta urusla, ty de välsignade stjärnljussvamparna, vilka skänker grottorna ett svagt ljussken, växer sällan i grupp, utan en och en med ibland flera hundra meters avstånd, inte bara på golvet utan även på väggarna och i taket. En stjärnljussvamp syns dock på hur långt avstånd som helst, så en rollperson får en mycket god överblick hur stor grottan är. Förflyttning för varelser utan mörkersyn/sonar och ljuskälla är L2.

Klippblocken på golvet hindrar bara en rollperson om han försöker fly undan en jagande fiende, då det kan vara lämpligt med ett normalt SMI-slag om han lyckas hålla ordning på benen.

Faunan är mycket begränsad, beroende på grottornas mycket speciella läge, och arter som bärbagge och grottsvin förekommer inte i vilt tillstånd. Åtskilliga arter av småkryp är det enda förekommande synliga livet, men de kan vara minst lika besvärliga som mer storvuxna varelser; SL kan låta dem fungera som insektssvärmar av olika giftighetsgrader. En natt utan nödvändig utrustning kan bli ödesdiger om skalbaggarna är på dåligt humör.

Margorahavet och floden Elbion, som båda håller en temperatur på 6-8°C, hyser några arter små, bleka och blinda fiskar som livnär sig på ännu mindre, blekare och lika blinda urdjur. CL Fiska=FV–7.

Vissa svårigheter som brukar kunna dyka upp i grottor, t ex dålig luft och vattenbrist, kan aldrig uppstå i de bebodda grottorna, eftersom de då aldrig skulle blivit bebodda. Schakt och trånga gångar stöter rollpersonerna bara på i grottsystemet som binder samman Margorothgrottan och vättegruvorna.

I allt stillastående vatten i dessa grottor, t ex Margorahavet, lever små mikrober som kan få den mest hårdbarkade och kallhamrade äventyrare att sitta med neddragna byxor i åtskilliga dagar om han dricker mer än 3 dl per dag av vattnet utan att först koka det.

GROTTGÅNGARNA

Gångarna som förbinder de olika grottorna har bildats av numera uttorkade vattenströmmar. Detta medför att deras storlek är mycket variabel, från någon meter i bredd till 25-30 meter. Ett förslag är att man slår fram bredden när spelarna behöver veta det och att den slås med 1T20+1T10. Bredden kan variera avsevärt på ganska korta sträckor.

Gångarnas golv är mycket ojämnt, undantaget handelsvägen, där man har huggit bort de värsta ojämnheterna för att göra det lättare för de som färdas där.

1. KÄLLGROTTAN

Sjön i mitten av grottan är ca 10 meter i diameter. Man kan inte se botten. Grottgolvet är skrovligt och täckt med nedfallna stenar. Av de båda dvärgarna syns inte ett spår. Era röster ekar spöklikt i den väldiga grottsalen och högt uppe i taket glittrar något som ser ut som stjärnljus. Luften är mycket unken och ca 10 grader varm.

SL: Hit kommer rollpersonerna från gruvan. Källsjön är 23 meter djup. "Stjärnljuset" kommer förstås från några stjärnljussvampar. Letar rollpersonerna utmed väggarna upptäcker de en gång, 2x2 m, som leder neråt åt sydost.

2. PELARSALEN

Ett till synes oändligt grottrum öppnar sig i slutet av den lilla tunneln. Luften är mycket unken och kall och verkar ha stått stilla i århundraden. På golvet ligger nedfallna och krossade stenblock. Någonstans långt bort hörs ett dystert droppande ljud och högt över era huvuden syns ett mystiskt stjärnljus. Ännu längre bort hörs porlandet från en bäck.

SL: Grottan är 35 meter i takhöjd. I mitten av grottan står två enorma stenpelare som formats under årtusenden av ihopväxta stalagmiter och stalagtiter. I östra hörnet leder en gång, 2x3 meter, åt sydost. Bäcken är två meter bred och en och en halv meter djup. Vattnet är drickbart.

3A OCH 3B

Gången sluttar kraftigt uppåt i ca 200 meter. Här uppe luktar det inte särskilt gott och luften står stilla. Golvet är fullt av större eller mindre hål och skrevor. Något som kanske kan vara en väg leder bortåt. Samma sorts mystiska stjärnljus lyser även över denna plats.

SL: I detta grottsystem lever ett femtiotal vättar. De bryter järnmalm som de byter på torget i Nordsal mot livsmedel och andra varor. De är mycket misstänksamma mot inkräktare, men vill inte stöta sig med folk i onödan efter alla beskyllningar om att de skulle ha rövat bort de försvunna krigarna och satt dem att arbeta i sina gruvor. Det enda vättarna önskar är att få vara i fred och bryta sin malm. Vättarnas bostäder i grotta 3a är uthuggna i klippväggen och är mycket skickligt gjorda. Se den separata beskrivningen.

4.HANDELSLEDEN

En 25 meter bred och 5 meter hög gång. Golvet är visserligen relativt jämnt, men det finns bara en och annan lysande punkt, som i själva verket är en sorts ljusalstrande svamp, och det räcker inte på långa vägar när man ska ta sig fram. Förflyttningen för varelser utan ljuskälla är högst L2.

SL: Detta är en handelsled som går genom hela grottsystemet, från kusten i norr till bergskedjans sydligaste utlöpare. Stjärnljussvamparna brukar reta gallfeber på alla handelsresande dvärgar eftersom deras ljus sätter dvärgarnas mörkersyn ur spel, men det stränga förbudet att förstöra dessa svampar gör att de låter dem vara. Dagsmarschen brukar vara 15 km, ty man måste rasta ofta. Därför har man byggt rastplatser varannan kilometer, där klippblock är huggna till bänkar. Där kan de trötta resenärerna vila sina lemmar och kanske värma sin fältproviant i eldstaden, bränsle får de dock hålla sig med själva!

5. NORDSALSGROTTAN

Den 25 meter breda vägen öppnar sig i en oerhörd grotta där en hel stad ser ut att ligga gömd i en dal någon kilometer längre bort. Hela grottan är täckt av samma sorts vita och gula ljusalstrande svampar som ni sett tidigare och de visar att grottan sträcker sig dryga kilometern framåt och åt sidorna och kanske 70 meter uppåt. Ca 250 meter längre fram sluttar golvet kraftigt 20 meter neråt tills man kommer ner på samma nivå som staden, som ser ut att bestå av ungefär hundratalet hus ur vilkas skorstenar det stiger en tunn vit rök. Genom staden flyter en stor, bred och lugn flod som klyver hela grottan i två delar.

SL: Nordsalsgrottan. Staden heter Nordsal och har ca 900 invånare. Se separat beskrivning.

6. MARGOROTH

Den 25 meter breda vägen öppnar sig i en grotta utan synligt slut. Det är knappt man kan urskilja stjärnljussvamparnas sken nästan 100 meter upp i taket. Vägen utmärks av två stenrader. På grottgolvet växer upp till sju meter höga svampar.

SL: Går man ca 1,5 km österut kommer man till Gorgorahavet som säges vara oändligt och där man kan höra de fruktade osaliga havsnymferna sjunga. I själva verket är Gorgorahavet en sjö, vars största djup är 500 meter. Följer man sången med någon sorts vattenfarkost eller om man simmar (ca 8°C varmt) kommer man till en urholkning där en eller flera alver sitter och sjunger. Inne i urholkningen leder en gång ner till alvgrottan (nr 7). Chansen att höra sången är 20%/dygn. Den går att identifiera som satenu, men avståndet är alltför stort för att man ska kunna uppfatta vad som sjungs. Urholkningen i grottväggen går endast att hitta med ett framgångsrikt Finna dolda ting. Inte heller gången ner till Slottsgrottan går att hitta utan att lyckas med färdigheten.

Hela Margorothgrottans tak är fyllt med stalaktiter, men de syns inte av normala ögon.

7. ALVGROTTAN

Den trånga gången sluttar neråt. Jämte själva stigen rinner en liten bäck där det växer mikroskopiskt små stjärnljussvampar som bildar en matta som lyser upp hela gången. Efter ca 500 meter mynnar gången ut i en mycket stor grottsal. Väggar, golv och tak är täckta av små och stora svampar, av vilka många är stjärnljussvampar som skiner i guld och silver. Bäcken som följt er rinner ut i en stor sjö i vilken det växer otaliga mikroskopiskt små stjärnljussvampar som lyser upp en, för marklevande varelser, helt okänd flora av vattenväxter. Sjön hindrar er dock inte från att gå ut i grottan där en smal stig leder bort bland svamparna.

SL: Grottalvernas grotta. De har sin boning där den lilla ån, som avvattnar sjön, rinner in i bergväggen. Med lite tur kan äventyrarna få syn på någon av de två alfinerna som smyger omkring i svamplandskapet. Se vidare separat beskrivning.

8A, 8B OCH 8C

Dessa är tre relativt sett mindre grottor utan något av större intresse. 8b och 8c används av och till av de odöda, så möten med dessa kan ske där.

9. VAPENGROTTAN

Efter att ha gått cirka 30 meter i gången kommer ni ut i ännu en grottsal. Inte heller denna gång ser ni något slut på grottsalen, men högt upp lyser några ljusalstrande svampar.

SL: Här är de odödas gömställe. Det består av en förhållandevis liten grottsal, där de odöda ibland stannar i väntan på nästa karavan.

Grottan var ursprungligen blockerad från båda håll av rasmassor, men de odöda har grävt fram den. Detta vet inte någon i Nordsal, men vättarna har däremot hört ljudet från arbetet.

Här finns en liten vapen- och rustningsreserv som med tiden bildats allt eftersom de odöda tagit med sig vapen och rustningar från de plundrade karavanerna. Undersöker rollpersonerna rustningshögen närmare hittar de ett par månadsgamla människolik. Skadorna på liken och en del av rustningarna har åstadkommits av fruktansvärda hugg (vållade av Skäktesköld's slagsvärd med skadebonus) som de kortvuxna vättarna aldrig i livet skulle kunna ha åstadkommit. Denna upptäckt kan bli en mycket viktig ledtråd om spelarna bara förstår att använda sitt sunda förnuft.

Det rekommenderas att gömstället är tomt första gången rollpersonerna kommer hit och att de odöda har dragit sig tillbaka till slottet (grotta 11) för att planera fler illdåd.

10. VÅRGROTTAN

En kilformad grottsal. Södra hälften av grottan upptas av en sjö vars utflöde rinner åt sydväst in i berget i form av en två meter bred å. På botten av sjön växer miljarder små ljusalstrande svampar som tillsammans bildar en lysande matta som lyckas lysa upp nästan hela grottan med ett skumt sken. I taket hänger tusentals stalaktiter, var och en med var sin partner på golvet. De lär dock få vänta i åtskilliga sekler till innan de får förenas för evigt.

SL: Sjön matas av en varmkälla, så tempe-



raturen är nästan 20°C. Ån är lika djup som den är bred och flyter med ca 3 m/s. Stjärnljussvamparna växer även nere på åbottnen, så det går utmärkt att flyta med strömmen utan att behöva slå en massa slag (det förutsätts förstås att man själv nästan är naken). Resan skulle kunna bli riktigt idyllisk om inte följande inträffade:

SKELETTET

Efter att ha flutit nästan en kilometer inne i berget spärrar plötsligt ett stenblock en del av vägen. Mellan blocket och bergväggen sitter ett fastkilat människoskelett vars kranium grinar förtvivlat mot er. Det långa blonda håret och klädtrasorna hänger fortfarande kvar på det korta skelettet. Det är en ohygglig syn.

SL: Esmeralda krossade huvudet mot stenblocket som hade lossnat från väggen. Det nedfallna stenblocket är ganska lätt att ta sig förbi, och efter ca 50 meter mynnar ån ut två meter ovanför dammen i Slottsgrottan.

11. SLOTTSGROTTAN

Gången öppnar sig i en mycket stor grotta vars slut ni ej kan se. Högt uppe lyser ett svagt stjärnliknande ljus. I övrigt är allting kolsvart och tyst som i graven på ett nästan övernaturligt sätt, och ni fylls alla av en stark oro gränsande till fasa. I den stillastående luften hänger en sötaktig och äcklande stank. Långt i söder hörs ljudet från ett vattendrag som spyr ut sitt innehåll i en damm.

SL: Här ligger baron Skäkteskölds bas, slottet. Huruvida han är hemma eller inte när rollpersonerna kommer, är något som SL bestämmer. En baneman och fem zombier vaktar utanför slottet. Se den separata beskrivningen.

NORDSAL

Grottan är 50-70 meter i takhöjd. Precis när man kommit in fortsätter vägen ca en kilometer innan den sluttar ner i själva dalen. En ca 200 meter bred kant löper runt hela grottan, men är på flera ställen genombruten av schakt, små blindgångar och bäckar som löper ut och in i bergväggen, så det är omöjligt för en karavan att gå runt Nordsalstullen.

Nere i dalen (ca 20 m lägre än klippkanten) ligger den lilla staden Nordsal med ca 900 invånare som livnär sig på gruvdrift, tullavgifter, svampodling, hantverk och ett marginellt fiske i floden Elbions vatten. Staden består av dryga hundratalet hus. Alla hus är byggda av sten. De flesta har bara en våning, men några två- och trevåningshus höjer sig över massan. Eftersom vädret är tämligen konstant och inte innehåller några obehagliga överraskningar av typen skyfall och snöstormar, har man byggt med enkla stenväggar och platta tak. Man har istället satsat på vackra, utsirade fasader, pelare och andra utsmyckningar.

Att husen inte står helt vägg i vägg med varandra beror på att eldsvådor ska få svårt att sprida sig. En stor brand skulle få förödande konsekvenser för luften i grottan, något som även baron Skäktesköld är väl medveten om.

Staden sprider en distinkt avskrädeslukt omkring sig eftersom det är svårt att göra sig av med avfall. Avskräde ska begravas i särskilda gropar som täcks med osläckt kalk när de är fulla. Det är strängeligen förbjudet att smutsa ner floden.

Nordsalsgrottan hade varit en kolsvart plats om den inte hade lysts upp av tusentals vita och gula stjärnljussvampar, som lyckas åstadkomma ett slags skymningsljus dygnet runt. Svamparna odlas på strategiska ställen inne i staden och utmed vägen, men även inne i husen, där de sprider ett hemtrevligt sken. En och annan svamp har lyckats slå rot i skrevor i bergväggen och i taket, vilket ger besökaren en bild av hur stor grottan är. Medveten åverkan på stjärnljussvamparna medför de två första gångerna stränga böter eller spöstraff och den tredje gången förvisning.

Staden bebos till ca 70% av människor och ca 30% av dvärgar; enstaka individer av andra raser förekommer, t ex grottalver och kattmän. Alla raser är formellt sätt jämställda, men i praktiken betraktas svartfolk med stor misstänksamhet. För att bli medborgare i Nordsal måste man antingen vara barn till en man som är medborgare eller så ska man ha varit bosatt i staden i fem år och under tiden varit en produktiv och hedervärd person. Den stora fördelen med att vara medborgare är att man får rösta i valen till stadens styre, samt att man kan inneha ämbeten.

Nordsal styrs av en borgmästare som väljs demokratiskt på fem år och ett råd som består av sju demokratiskt valda medborgare; tillsammans bildar de den lagstiftande församlingen. Den nuvarande borgmästaren är dvärg och heter Gervar Rytare, 167 år. Han har hållit staden på fötter i 19 år nu, och klarar han av karavanrövarna är det mycket troligt att han blir omvald för femte gången i rad i valet nästa år. Borgmästaren fungerar som domare och delar också ut eld- och fisketillstånd.

Eftersom grottan bara ventileras genom handelsleden och genom floden Elbions tunnel, får man inte förbruka hur mycket syre som helst eller skapa för mycket rök. Borgmästaren beviljar eldtillstånd om en familj eller ensam person är i absolut behov av det, t ex för matlagning och vissa energikrävande hantverk. Det krävs ett eldtillstånd för varje eldstad i ett hus. Stora eldar är helt förbjudna. Likadant är det med fisket. Elbion skulle snabbt fiskas ut om fisket skulle släppas fritt, därför får bara speciellt utbildade och betrodda personer fiska i floden. Straffen för brott mot eld- och fiskeförordningarna är lika hårda som vid åverkan på stjärnljussvamparna, men dessa straff behöver sällan tillämpas.

För att kontrollera att lagarna efterlevs finns en stadsvakt, bestående av 24 man; 8 dvärgar och 16 människor. De patrullerar staden och handelsvägen inne i grottan och ser till att lugnet bibehålls och att ingen smiter från tullen. (Se sid E73 för värden. Dvärgarna är givetvis mindre men starkare.)

Varje lördag är det marknad på stora torget. Då träffas alla stadens invånare för att bl a få höra det senaste skvallret, om de inte redan har hört det på något av värdshusen.

Karavanerna säljer sina, för stadens invånare livsviktiga, varor som grönsaker, bränsle och salt, och Nordsals hantverkare betalar med sina produkter eller köper för reda pengar. Till marknaden kommer också vanligtvis en grupp vättar från kolonin i vättegruvorna. Handelsleden är Nordsals och vättegruvornas pulsåder.

De invånare som inte försörjer sig på hantverk arbetar ute i grottan bland de olika svampodlingarna, eller i den lilla koppargruvan i norra bergväggen, som ger en hygglig avkastning.

Alla humanoida varelser här nere är mycket bleka, vilket kan göra det svårt att skilja dem från välgjorda zombier...

KRISEN

När nu de flesta karavanerna inte längre kan komma igenom Margorothgrottan, och de som eventuellt skulle ha lyckats inte längre vågar, har följaktligen livsmedels-, bränsle- och råvarutillförseln strypts, och det med förödande konsekvenser. Situationen är desperat, och likadant är det i vättegruvorna. Personer som åtager sig att lösa problemet är helt förståeligt mycket välkomna.

Vättarna har aldrig varit väl sedda i Nordsal, fastän de alltid varit skickliga gruvarbetare som levt ett mycket tillbakadraget liv i sina gruvor. När de på lördagarna anlänt till marknaden, har föräldrarna alltid skickat in sina barn i husen. När så de första handelskaravanerna försvann i Margorothgrottan, lades skulden genast på vättarna, trots att flera sändebud från deras koloni försäkrade deras oskuld, och de förbjöds att vistas i staden. Några hämndaktioner har det dock inte varit tal om. Man tror att vättarna är betydligt fler och mer krigiska än vad de i själva verket är. Allmänt är stadens medborgare övertygade om att vättarnas shamaner kan framkalla fruktansvärda andar som angriper dem som kommer i närheten av bosättningarna. Av denna anledning är vättarna betydligt bättre bevandrade i grottsystemets geografi. Till skillnad från stadsbefolkningen, som bara kan ge tillförlitlig information om Nordsalsgrottan och handelvägen, kan vättarna berätta om resten av grottsystemet.

De två första veckorna krävs ett perfekt övertalningskast för att rollpersonerna frivilligt ska få med sig en stadsinvånare ut i grottorna. Den tredje veckan räcker det med särskild framgång i färdigheten. Den fjärde veckan efter att äventyrarna för första gången hamnade i urgrottorna, överger invånarna staden för att söka hjälp hos folken vid kusten, som de brukar bedriva handel med.

BEBYGGELSE

Här följer en genomgång av de hus som kan komma att bli intressanta för rollpersonerna. I de hus som inte beskrivs bor helt vanliga invånare som inte påverkar äventyret.

ALKEMIST (48)

Ehalen Likvis. Hon brukar ofta gå en sväng i grottan för att se om några nya sällsynta svampar eller stenar krupit fram ur håligheterna.

ANIMISTMAGIKER (19)

Nilkand Svampvän, 43 år. Nilkand kom till Nordsal för tio år sedan, han ville studera svampar och tyckte det var så intressant att han bosatte sig i staden. Hans Väderkontroll kommer ofta väl till pass, t ex för temperaturförändringar, och för det får han en summa pengar från Rådhuset, som anställd vädermakare.

Spelarna kan få nytta av hans magikännedom om de behöver information om nekromantin eller om järnfilspånens inverkan på magikernas förmåga att lägga besvärjelser.

BAGERI (21)

Nordsals gemensamma bageri, byggt som en bränslebesparande åtgärd. Härifrån köper samtliga invånare sitt bröd. Hotar att stänga inom tre dagar av brist på mjöl, trots hård ransonering.

BARBERARE (15, 49)

BIBLIOTEK (27)

Sköts av Aini Dimfaer, en lärd dam. Här finns allt mellan himmel och jord. Efter några timmars letande kan man hitta berättelsen om baron Gruvgrävare och hans familj, om än i mycket förkortat skick mot Garafins version, och en karta över slottet. SL avgör exakt hur mycket rollpersonerna har gjort sig förtjänta av att hitta. Priset för att forska i biblioteket är 1 gm per person och besök.

FISKARE (50, 51)

GJUTARE (4, 5)

GRAVÖR (6, 22)

Akarin Gebra (nr 6) graverar i koppar och Sohia Kvard (nr 22, FV B5) i järn och stål.

GRUVUTRUSTNINGAR (25)

Hos Svarthök kan man köpa allt som behövs för att starta gruvdrift. Bland annat kan han förse den hugade spekulanten med det senaste inom transportområdet — spårbundna gruvkärror, tillverkade av vagnmakarna Budd och Pulma.

HYRSTALL (9)

Det finns 11 bärbaggar att hyra för 45 sm/dygn. Priset har flerdubblats de senaste två månaderna.

HÄROLD (14)

En ung kvinna, Yleva Enhörning. Hennes främsta plikt är att tillkännage borgmästarens beslut för folket. Hon är inte särskilt väl bevandrad i färdigheten Heraldik (FV 5), eftersom hon lider av brist på träning.

JORDEMOR (46)

Gudri Katta. Fungerar också som apotekare och läkare (Drogkunskap 16, Läkekonst 13). Hon är dock inte lika skicklig som munkarna i klostret.

KARAVANSERAJEN (11)

De flesta av de som färdas längs leden slår upp sina tält på den öppna plan som har iordningställt för det syftet.

KLOSTER (20)

Utgörs av en gren av Eilanamunkar (se Kandra-modulen för närmare beskrivning) som dyrkar underjordens mörker och stjärnljussvamparnas sken. Deras symbol är en liten stjärnljussvamp i silver på svart bakgrund. De bedriver en viss sjukvård. Munkarnas färdighetsvärden i Läkekonst och Drogkunskap ligger på 13-20.

LÄRARE (47)

Ett äkta par, Reso och Akarina Tustafi, som lär barnen och ungdomarna de grundläggande kunskaperna i diverse nyttigheter. I princip ska alla stadens barn gå minst två år i skola för att lära sig läsa och skriva och få en inblick i stadens lagar. Rika föräldrar låter sina barn gå upp till sex år i skola.

MAGASIN (12A-C)

De tre magasin som ligger i anslutning till karavanserajen används till stor del för lagerhållning av de varor som ankommer till, och avsänds från, Nordsal. För tillfället finns huvudsakligen Nordsals produkter här, då karavanerna ju tillfälligt (?) har upphört.

MURARMÄSTER (52)

MÄSTERMAN (42)

En illa ansedd dvärg, Sekvin Flåse, trots att han sällan behöver utöva sin plikt. Hans vanligaste syssla är att hudflänga unga män som druckit för mycket och betett sig olämpligt, t ex genom att förorena på allmän plats. Alla avrättningar sker genom hängning.

OLJEHANDLARE (24, 43)

Två av de rikaste köpmännen i staden.

PANTLÅNARE (13, 45)

Pantlånaren i nr 13 är den pålitligaste och är en dvärg. Den andre, en människa, är något ljusskygg och opålitlig.

RUSTMÄSTARE (34)

Hagbard Olstin (människa med FV B4)

RÅDHUSET (1)

Här bor borgmästaren Gervar Rytare och hans hustru. Här sammanträder också rådet varje torsdag, här hålls de sällsynta rättegångarna och här förvaras alla skattepengarna.

Om man söker igenom rådhusets arkiv kan man hitta handlingar som berättar om baron Gruvgrävare och hans familj. Man får då klart för sig att de levde här ungefär ett år, medan en grupp dvärgar höll på att bygga deras nya hem. Under den tid familjen levde i slottet handlade de i Nordsal.

SKOMAKARE (3, 26, 44)

SKRIVARENS HUS (2)

Skrivaren Evrik Surde behärskar följande språk med Läsa/Skriva och Tala B5: jori (all-

mänspråket), satenu (alviska), gryndur (dvärgiska).

SKRÄDDARE (29, 30), SÖMMERSKA (53)

SMED (37, 38, 39, 40)

Mycket av det som tillverkas går på export. Smederna säljer gärna järnfilspån till den som tror sig behöva det.

SPÅMAN (18)

Fereske Avalo, en ung kvinna med kortklippt, blont hår och mycket blå smink i ansiktet. Hon har Spå i kort 16 (fungerar som färdigheten Astrologi). Hon kan ge rollpersonerna en försmak av vad som komma skall, och det vore mycket vist av dem att anlita henne. Om de ber om en spådom vad som väntar dem i sökandet efter de försvunna dvärgarna eller karavanrövarna, kan hon tala om för dem att de ska "möta den vandrande döden", att "dödsriket väntar på sina rättmätiga invånare" (banemännen), att "stor makt ska ni möta och omedelbar konfrontation är otroligt farofylld".

STADSVAKTENS BARACK (10)

STENSÄTTARE (36)

Larser Gevbon, lägger stengolv med FV 4.

TRUBADUR (35)

Simono Shî, en ung man med lockigt brunt hår, en riktig örnnäsa och smak för sarkastisk humor. Han skriver och framför dikter och sånger om underjordens skönhet (Spela lyra + sjunga B4). Trubaduren uppträder regelbundet på värdshuset och tavernorna för att förtjäna en del slantar, och han undervisar barn från rikare familjer i sångens ädla konst.

Trubaduren kan en ballad om baron Gruvgrävare som förtäljer den sorgliga historien om Esmeralda. Balladen är mycket romantisk och ger en förenklad och förskönad version av vad som hände familjen Gruvgrävare. Balladen förtäljer att slottet ligger en dagsmarsch åt söder och att det byggdes av sturska dvärgar.

TULLKONTORET (33)

Alla varor som transporteras längs leden måste förtullas. Den tull som tas ut i Nordsal håller normal nivå.

TÄLTMAKARE (7)

Vill man slippa lunginflammation och småkryp i de dragiga grottorna är ett tält det bästa skyddet.

VAPENSMED (8, 41)

Enrid Olstin (nr 8, människa med FV B4) tillverkar fredliga eggverktyg, medan Kurin Skarpegg (nr 41, dvärg med FV B5) tillverkar vanliga vapen.

VATTENLEDNINGEN (54)

Vattenledningen transporterar vatten från en varm källa vid den norra grottväggen, längs en kopparränna på höga pelare. Pelarna består i många fall av avhuggna stalagmiter, i övriga fall av murat tegel. Strax utanför staden delas ledningen i två, för att sedan delas upp ytterligare några gånger. Sammanlagt finns det fem allmänna tappställen i staden, förutom att klostret har en egen. Överflödigt vatten leds i rännor bort från floden. Det varma vattnet skulle annars ta kål på de fiskar som lever i vattnet.

Kallvatten att dricka tas direkt från floden. Invånarna är resistenta mot de bakterier som frodas här, men det är inte nödvändigtvis alla besökare...

VÄRDSHUS/TAVERNOR (17, 30, 32)

Nr 17, Den glade alven, drivs av Jonvar Stark och hans hustru Mala. Detta är det finaste och enda värdshuset i stan. Allting är rent och snyggt och maten och priserna är därefter.

Nr 30, Den lustiga mössan, som drivs av Elsifir, och 32, Den stegrande bärbaggen, som drivs av paret Melina och Gordo, är smutsiga sjapp där det enkla folket håller till. Även här är priserna, servicen och maten därefter. Dessa två tillhåll är endast tavernor.

ÖRTHANDLARE (16)

Vilmar Breti, 65 år. Köper och säljer ickemagiska droger. SL måste modifiera procentchanserna från regelböckernas örttabeller så att marklevande växter blir mycket svåra att få tag i, och tvärtom för svampar och andra underjordiska växter.

ÖVERSÄTTARE (28)

Veserin Surde, bror till Evrik. Översätter från jori till dvärgiska och tvärtom. Dvärgiska B4, Jori B5.

SLOTTET

Byggnadens ytterväggar och samtliga väggar i källaren består av murad granit. Det platta taket är byggt på ett liknande sätt. Detta är ett mycket välgjort och robust dvärgbygge, som även på ett utmärkt sätt ger en provkarta över ett par av de klassiska elementen i dvärgisk arkitektur; hexagonalen och oktagonalen.

BESKRIVNINGAR

Rummen i slottet redovisas på sedvanligt sätt:

Överblick: Först kommer en beskrivning av rummet så som rollpersonerna ser det efter att ha gått in i det med någon sorts ljuskälla.

Dolda ting: Saker och ting som inte märks vid första anblicken eller som det krävs framgång i uppfattningsfärdigheterna för att hitta.

SL: Intressant och/eller viktig information till spelledaren.

BOTTENVÅNINGEN

UTSIDAN

Överblick: Runt hela huset löper en två meter bred veranda, som ligger en knapp meter ovanför grottans golv. Längs med hela verandan finns en trappa. På vardera flygeländen finns fyra breda fönster, två på var våning. I öppningen mellan de två flyglarna finns resterna efter tre stycken rektangulära gropar som troligen har tjänat som fontäner en gång i tiden. På vänster och höger sida finns två dubbeldörrar.

Dolda ting: Inga.

SL: Fontänerna sprutade förr upp sitt vatten av självtryck, men nu har de för länge sedan slammat igen. I "groparna" växte då också ett slags stjärnljussvampsmögel som lyste upp väggarna på ett behagligt sätt.



1. SALONGEN

Överblick: Ett stort, oktagonalt rum. Vid södra kortväggen leder en trappa till övervåningen. Utmed väggarna kan man finna bekväma stolar, små bord och liknande möbler som visar att rummet har använts för mottagningar. Vapensköldar och några mögliga fanor hänger på väggarna. Det finns två fönster i den östra väggen och ett i den norra.

Dolda ting: Inga.

SL: Baron Gruvgrävares mottagningsrum. Sköldarna och fanorna visar Gruvgrävares vapen.

2. STORA MATSALEN

Överblick: Ett stort oktagonalt rum med ett över fem meter långt ekbord och åtta stolar i mitten. Vid södra kortväggen leder en dubbeltrappa till övervåningen. Det finns två fönster i den västra väggen och ett i den norra.

Dolda ting: Inga.

SL: Matsalen.

3. KÖKET

Överblick: I det oregelbundet femkantiga rummet står två stora kopparkittlar och en spis längs den västra väggen. Omedelbart väster om dubbeldörren till matsalen börjar källartrappan. Längs de östra väggarna finns en öppen eldstad och ett par arbetsbänkar. Dessa två väggar har även varsin dörr; i övrigt är rummet tomt.

Dolda ting: Inga.

SL: Köket.

4. SKAFFERIET

Överblick: Hela rummet upptas av något som måste ha varit ett skafferi, ty stanken som sprider sig från rummet tyder på mycket gamla matrester.

Dolda ting: En stor, luden och mycket vällagrad ost som genast anfaller rollpersonerna.

SL: Köket. Ta nu inte osten på blodigt allvar. PS. Det var en gorgonzola.

5. TVÄTTRUMMET

Överblick: Ännu en oregelbunden femhörning. En dörr finns i den nordöstra väggen och en i den nordvästra. Från tappkranar i den södra väggen rinner varmt vatten ner i ett stort tråg. Vattnet tycks försvinna i ett avlopp i golvet. Runt väggarna finns bänkar och tvättkar, och från väggarna, tvärs över golvet, hänger linor. I vad som borde vara det sydöstra hörnet finns en utbuktning från tak till golv.

Dolda ting: Inga. Om någon går fram till utbuktningen kan man höra vatten som porlar innanför.

SL: Här inne tvättades alla kläder. Att slottet byggdes just här berodde på att man då kunde utnyttja den varma källa som rinner upp på den här platsen. Genom att leda varmvattnet genom rör i väggar och golv åstadkom dvärgarna en behaglig värme inomhus.

6. LITEN HALL

Överblick: Ett litet, sexkantigt rum. Fyra dörrar tar upp det mesta av väggytan.

Dolda ting: Inga.

SL: En liten hall.

7. TOALETT

Överblick: Längs den norra väggen löper en bänk med tre hål i.

Dolda ting: Vem känner för att leta?

SL: Under huset leds avfallsprodukterna bort med spillvattnet från källan — dvärgisk teknologi i sitt esse.

8. LITET BOSTADSRUM

Överblick: Ett huvudsakligen rektangulärt rum med en säng, ett bord och ett par stolar.

Dolda ting: Inga.

SL: Här bodde en av tjänarna.

9. STÖRRE HALL

Överblick: Ett oregelbundet men fyrkantigt rum. På den nordöstra väggen finns två dörrar, och på den nordvästra en. I vad som borde vara det sydvästra hörnet finns en utbuktning från tak till golv.

Dolda ting: Inga. Om någon går fram till utbuktningen kan man höra vatten som porlar innanför.

SL: En gemensam hall för tjänarna som bodde i rum 10 och 11.

10 OCH 11. TJÄNARBOSTÄDER

Överblick: Oregelbundna rum med två sängar, ett par bord och några stolar i vardera.

Dolda ting: Inga.

SL: Här bodde ytterligare några tjänare.

12. STALLMÄSTARENS RUM

Överblick: Ett oregelbundet rum med två sängar, ett par bord och några stolar.

Dolda ting: Inga.

SL: Här bodde stallmästaren och hans maka.

ANDRA VÅNINGEN

1. ARBETSRUM

Överblick: Det är helt tomt, förutom ett staket där trappan öppnar golvet. Det finns en dubbeldörr i den södra väggen och en normal dörr i den sydvästra. Väggen ut mot fontänerna har fyra meterbreda fönster, den norra har två fönster som är två meter breda och mitt på den östra väggen finns ett som är tre meter brett.

Dolda ting: Inga.

SL: Finns inget att tillägga, annat än att säga att det här var Gruvgrävares arbetsrum.

2. GRUVGRÄVARES RUM

Överblick: En stor dubbelsäng med en hög sänghimmel står vid den södra väggen. Bredvid sängen ligger ett stort mörkt bylte.

Dolda ting: Byltet består av baron Skäkteskölds gamla kläder och andra personliga tillhörigheter: en lång dolk (1T4+2), 61 gm, 47 sm och 29 km och magiska drycker: en HELA E1 och tre MÖRKERSYN E3.

SL: Paret Gruvgrävares sovrum.

3. BADRUM

Överblick: Ett oregelbundet format rum med ett nersänkt pool längs den nordöstra väggen. Varmt vatten rinner fram ur en liten skulpterad delfin. Vattnet tycks försvinna någonstans, eftersom det annars borde ha svämmat över. Några bänkar och skåp finns även i rummet. En lätt svaveldoft hänger i luften.

Dolda ting: Inga. Om man tittar närmare i poolen ser man avloppet. Detta står i förbindelse med resten av ledningarna i huset.

SL: Paret Gruvgrävares badrum. När de återvände till ytan insisterade fru Gruvgrävare att en liknande anordning skulle installeras i deras gamla bostad.

4. TOALETT

Överblick: Ett smakfullt inrett litet rum, med en bänk med ett runt hål i.

Dolda ting: Som sagt, vem vill se efter...?

5. BIBLIOTEK

Överblick: Ett femkantigt rum fyllt med bokhyllor. Mellan ett par av bokhyllorna står ett bord och ett par stolar. Dessa bokhyllor är fyllda med ett hundratal svartpärmade böcker.

Dolda ting: (CL–5) Den bokhylla som står mot väggen vid rummets södra spets är en mycket skickligt gjord dörr till en lönngång som försvinner in mellan övervåningens två toaletter, och mynnar ut i handelsleden efter ca 10 km. Dvärgarna högg ut gången att fungera som en sista flyktväg om slottet skulle anfallas. Dödsriddaren känner till den och kommer att använda den vid nödfall. Dvärgar har däremot +5 på att hitta lönngången, då de är medvetna om betydelsen hos rummets form (se nedan).

Tjugo av böckerna innehåller fakta om nekromanti t o m FV 20, och samtliga nekromanti- och allmänna besvärjelser t o m skolvärde 13.

Resten av böckerna har blivit liggande här sedan Gruvgrävares tid. Ingen av de odöda är intresserad av sagor och hjälteberättelser och har därför ignorerat de hyllorna. Av denna anledning kan den som tar en noggrann titt på böckerna hitta Dagboken (beskrivs separat). Dess ägare ställde den här en gång för länge sedan och glömde därefter att ta den med sig när han lämnade slottet.

SL: Biblioteket är byggnadens så kallade *harmoniska centrum*, något som var dvärg i sällskapet känner till. Varje dvärgbygge visar upp denna form, som liknas vid en slipad diamant sedd från sidan. Diamantformen är det viktigaste elementet i dvärgarnas arkitektur, och många hemligheter brukar därför finnas i just dessa rum. En dvärg ger därför inte upp så lätt i sökandet härinne, speciellt då i rummets spets.

6. HALL

Överblick: Ett oregelbundet femkantigt rum med en dörr på var vägg.

Dolda ting: Inga.

SL: Hallen förbinder barnens rum med deras badrum, vardagsrummet och biblioteket.

7. BADRUM

Överblick: Ett oregelbundet format rum med ett nersänkt pool längs den nordvästra väggen. Varmt vatten rinner fram ur en liten

skulpterad svan. Vattnet tycks försvinna någonstans, eftersom det annars borde ha svämmat över. Några bänkar och skåp finns även i rummet. En lätt svaveldoft hänger i luften.

Dolda ting: Inga. Om man tittar närmare i poolen ser man avloppet. Detta står i förbindelse med resten av ledningarna i huset.

SL: Barnen Gruvgrävares badrum.

8. TOALETT

Överblick: Ett smakfullt inrett litet rum, med en bänk med ett runt hål i.

Dolda ting: Inga.

9. ESMERALDAS RUM

Överblick: Ett L-format rum med ett fönster mitt på den västra väggen. På golvet utmed väggarna ligger tolv små svarta bylten och sovsäckar. I övrigt är rummet tomt.

Dolda ting: Byltena innehåller bl a kläder plus 1T20 gm, 1T20 sm, och 2T10 km var. Dessutom finns här tre flakor med magisk dryck, två HELA E1 och en MÖRKERSYN E1.

SL: Esmeraldas rum. Byltena är de gamla magikernas kläder, pengar och drycker.

10. JUNIORS RUM

Överblick: Ett rum med två fönster på den västra väggen. En svartgrå klädhög ligger i sydvästra hörnet jämte någon sorts sovsäck. I övrigt är rummet tomt.

Dolda ting: 15 gm, 23 sm och 18 km.

SL: Unge herr Gruvgrävares rum. Här inne bodde senare Ledaren.

11. VARDAGSRUM

Överblick: Rummet är helt tomt. Det finns en bred dörröppning utan dörrar i den södra väggen. Väggen ut mot fontänerna har fyra meterbreda fönster, den norra har två fönster som är två meter breda och mitt på den västra väggen finns ett som är tre meter brett. Dubbeltrappan från matsalen slutar här.

Dolda ting: Inga.

SL: Vardagsrummet, som en gång var möblerat med dyrbara mattor och soffor.

KÄLLAREN

1. VINKÄLLAREN

Överblick: Trappan slutar i ett rektangulärt rum med avhuggna hörn. Några rester av vintunnor ligger utspridda överallt i rummet sånär som på en gång fram till korridor åt öster.

Dolda ting: Ett par buteljer mycket vällagrad (och potent!) konjak, värd en astronomisk summa om man kan hitta en verklig konässör.

SL: Inget särskilt.

2. KORRIDOR

Överblick: En korridor. På vardera sidan finns två järndörrar och i den bortre änden ännu en. Golvet är belagt med stenplattor. I luften hänger en kväljande sötaktig stank.

Dolda ting: Inga.

SL: Inget särskilt.

3. FÖRRÅD

Överblick: Fyra tunnor står utmed den västra väggen. Det luktar mycket unket. Fukten har trängt igenom väggarna.

Dolda ting: Tunnorna är tomma.

SL: Dörren är öppen. Detta är den gamla matkällaren.

4. FÖRRÅD

Överblick: Åtskilliga trälådor står utmed väggarna. Det luktar otroligt illa.

Dolda ting: Lådorna innehåller torkade örter och brygder. Alla är värdelösa efter hundra års lagringstid.

SL: Dörren är låst. Detta är ett gammalt förråd.

5. FÖRRÅD

Överblick: Ett oregelbundet format rum med en mängd hyllor längs väggarna. Ett och annat trasigt verktyg ligger slängt på golvet.

Dolda ting: Inga.

SL: Detta var slottets redskapsförråd och verkstad. Den utbuktning som finns i rummet döljer utflödet för toaletterna på övervåningen.

6. FÖRRÅD

Överblick: Ett rum fyllt av skräp och bråte. En utbuktning finns på den norra väggen.

Dolda ting: Inget som är värt att leta efter.

SL: Detta var ett allmänt skräpförråd. Här finns identifierbara saker som plankstumpar, trasiga leksaker, trasiga krukor, ett par genomrostade svärd; samt mer anonyma

kvarlämningar. Den utbuktning som finns i rummet döljer utflödet för toaletterna på bottenvåningen.

7. LABORATORIET

Överblick: I mitten av rummet står ett bastant ekbord. Mellan bordet och dörren finns ett guldgult pentagram inristat i golvet. Utmed kortväggarna står flera burkar och små lådor på höga träbänkar. I rummet finns också tre tunnor och två urnor under bordet. Stanken här inne är outhärdlig.

Dolda ting: Inga.

SL: Hit kom de olycksaliga men farligt nyfikna dvärgarna från Dracht och öppnade dörren. Här inne animerades baron Skäktesköld, därefter magikerna och ännu senare alla zombierna. Det starka sömnmedlet är den enda kemikalie som fortfarande är användbar. Dörren är olåst när de odöda befinner sig här inne, men låses för säkerhets skull av Skäktesköld innan de ger sig av från grottan.

Stanken är som sagt outhärdlig. Människor och dylika varelser måste klara ett normalt FYS-slag eller få CL–5 på samtliga A-färdigheter och –1 på alla B-färdigheter, så länge de befinner sig i rummet eller dess närhet.

STALLET

Överblick: Där inne står en svart häst.

Dolda ting: Inga.

SL: Hästen heter Fillo och tillhör baron Skäktesköld. Den är numera en gasthäst och anfaller allt levande som går in i stallet. Dess rustning finns alltid på sin plats. Hästen förvandlades till gasthäst nere i gropen den slängdes i när den dog. Där väntade den i hundra år på sin herre innan Skäktesköld kom och lyfte upp den. Det förklarar varför de båda dvärgarna kunde komma in i slottet oskadda.

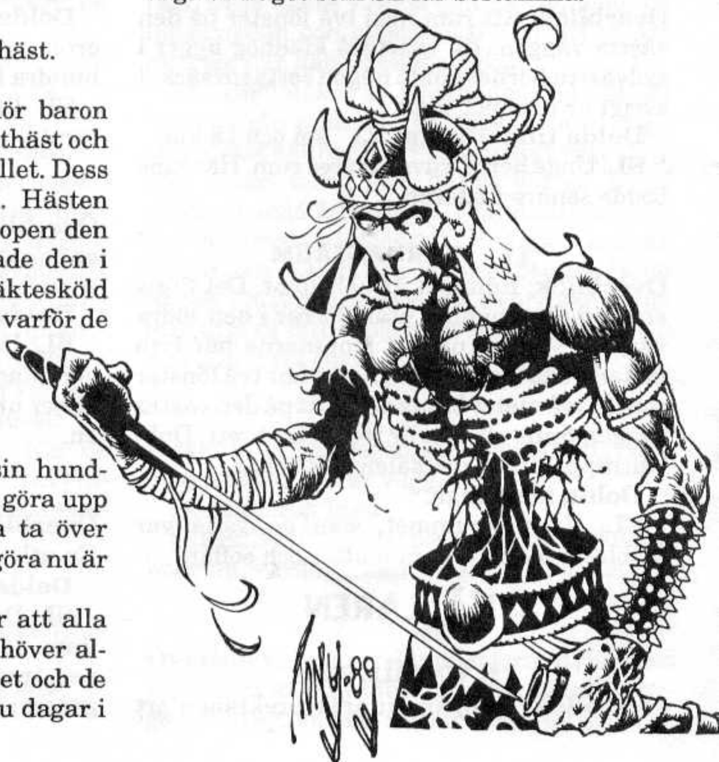
ALLMÄNT

Den gode Skäktesköld har under sin hundraåriga fångenskap hunnit med att göra upp noggranna planer på hur han ska ta över underjorden. Det enda han behöver göra nu är att sätta dem i verket.

Vad SL också måste tänka på är att alla slottets invånare är odöda — de behöver aldrig vila, andas, äta eller gå på huset och de kan arbeta 24 timmar om dygnet sju dagar i veckan. De odöda befinner sig bara i sin bas när magikerna behöver hela zombierna eller sig själva, eller animera någon extra kraftig krigare, eller om de känner sig trängda och behöver lägga upp nya planer. Annars befinner de sig i sitt gömställe (grotta 9) och övervakar handelsvägen.

En baneman och fem zombier står alltid på vakt i slottet. Är fienden fler eller kraftigare än dem, ska de genast hämta hjälp (under förutsättning att resten av gruppen är hemma). Inom 4-5 SR är samtliga odöda på plats och stridsklara. De kommer att förfölja fienden för att förgöra honom, dock inte utanför grottsystemet eller in i Nordsalsgrottan. Om någon av spelarnas rollpersoner dör i strid med de odöda och är en duglig krigare, kommer de att animera hans kropp till en femte gradens zombie. Det är alltså möjligt att spelarna kommer att kunna "möta sig själva".

Om rollpersonerna gör en räd mot slottet när baronen och hans odöda befinner sig i grotta 9, har de goda chanser att ta sig in i och genomsöka byggnaden. När sedan baronen återkommer och upptäcker vad som skett kommer han att försöka förbättra bevakningen och lämna kvar en bättre vaktstyrka nästa gång han beger sig iväg. Exakt hur han går till väga är något som SL får bestämma.



ALVERNA

De sjungande alverna i urholkningen på andra sidan Gorgorahavet blir smått förvånade när rollpersonerna anländer, för ryktet om att deras sång härstammar från osaliga nymfer (som ju inte ens finns!) har gjort att de fått vara ifred från andra varelser under de senaste seklen. Alverna behandlar besökare vänligt och om de inte får någon anledning till misstänksamhet, erbjuder de besökarna att gästa alvbyn.

Grottalvkolonin består av mellan 25-30 individer och två alfiner (alvkatter). De livnär sig främst på svampodling och grottsvinsuppfödning. De har ca 40 djur i norra halvan av grottan, medan det i södra halvan enbart odlas svamp. De har byggt en by med tio cirkelrunda envåningshus av sten.

Stammens hövding heter Garafin och hans hustru Tindo. Han och hans stamfränder lyssnar, om än med ett halvt öra, till vad rollpersonerna varit med om. Om de begär hjälp av alverna att lösa problemet, visar de sig nästan omänskligt likgiltiga och förklarar utan omsvep att de inte vill beblanda sig med de dödligas affärer, såvida inte rollpersonerna berättar att rövarna egentligen är ett band odöda och inte vanliga vättar, för då blir det fart på dem. På villkor att spelarna lovar att inte berätta om grottalvernas boning för invånarna i Nordsal, lovar de att med alla medel och efter bästa förmåga hjälpa till att krossa det odöda följet. Bland alverna finns en budbärare, en person som är utvald av alvernas gudinna Moder Jord, som med sin förmåga att Förbanna Odöd säkert kan bli till nytta. Alverna är dock inte särskilt krigsvana så de kan inte planera fälttåget. Där förlitar de sig på de – förmodligen – betydligt mer stridsvana rollpersonerna. Alverna är dock intelligenta och kan därför påpeka en del brister i eventuella planer.

Flera av alverna var med på baron Gruvgrävares dagar och känner till hela den tragiska historien. Denna berättas av Garafin under den måltid som äventyrarna bjuds på – svampstuvning och svinkött nersköljt med klart och iskallt källvatten.

GARAFINS BERÄTTELSE

För nästan 200 år sedan bodde en baron vid namn Thor Gruvgrävare i ett land på markytan. Han hade en dotter, Esmeralda, som han älskade över allt annat, men denna dotter led av en mystisk sjukdom som gjorde att hon inte tålde solljus, utan måste vistas inomhus den mesta tiden för att inte må illa eller svimma.

Av en slump fick baronen och hans hustru Valhild höra talas om dessa urgrottor av ett par dvärgar. Baronen avsade sig då sin titel, sålde allt han ägde och lyckades med hjälp av dvärgarna ta sig till Nordsal med sin familj och en handfull frivilliga tjänare. Väl framme i Nordsal började han leta efter en enslig och avskild grotta där han skulle bygga ett slott där han och hans familj skulle kunna leva ostört utan att behöva bekymra sig över solljuset. Han hittade också en mycket enslig grotta som låg djupare än alla de andra. Där lät han dvärgarna bygga ett litet slott, precis där en liten å rann fram ur bergväggen nära en varm källa.

Där levde sedan familjen lyckligt i nästan tre år ända tills dottern var 15 år, då hon en dag plötsligt bara var försvunnen. Hennes föräldrar och tjänare, som snart började leta efter henne fick plötsligt se att vattnet från ån, som kom fram ur bergväggen, var alldeles blodrött.

Chocken gjorde baronen galen och han flyttade senare tillbaka till sin hemstad tillsammans med hustrun och tjänarna, och dog där ett par år senare, efter vad vi hört.

Efter den hemska händelsen är det, vad jag vet, ingen levande varelse som har varit i Slottsgrottan, då platsen för evigt kommer att vara en grav för den stackars Esmeralda.

Alverna har god kännedom om grottsystemets geografi och kan rita en tämligen hyfsad karta för spelarna, även i de fall de inte är beredda att följa äventyrarna på fälttåg mot karavanrövarna. De känner inte till grotta 9, de odödas gömställe.

VÄTTARNA

Vättesamhällets bas är två mycket mineralrika järngruvor. Vättarna är ca 30 till antalet. De är mycket framstående inom sitt yrke, och de fullvuxna vättarna behärskar hantverket Gruvdrift upp till FV B5. Barnen får tidigt lära sig grunderna inom gruvgrävaryrket.

Vättarnas boningar är uthuggna direkt i bergväggen och är mycket skickligt konstruerade. Det där med hygien har de dock aldrig förstått sig på, och det märks tydligt på den svett- och avföringsstank som tar stryptag på besökaren. Inne i bostäderna stinker det om möjligt ännu värre.

Vättarna har alltid setts med stor misstänksamhet av invånarna i Nordsal, dit de beger sig om lördagarna för att byta sin malm mot livsmedel o dyl. Denna impopularitet har gjort dem till enstöringar, och de vill numera ha så lite som möjligt med andra varelser att göra. Isoleringen har dock bara gjort dem ännu hemskare i människornas och dvärgarnas ögon, som tillskriver dem övernaturliga förmågor.

Efter att de blivit utestängda från Nordsal tvingas de lita helt och hållet till sina snabbt minskande förråd. Situationen här är ännu värre än i Nordsal, men de kommer att hålla ut i fyra veckor, innan de flyr söderut längs handelsleden.

VÄTTARNAS KUNSKAP

Vättarna har någon kunskap i människornas språk, inlärd i samband med handel i Nordsal. Därför är det alltid möjligt att kommunicera med dem.

Men för att få fram nyttig information ur dem måste spelarnas rollpersoner vinna vättarnas förtroende. Detta kan ske på många olika sätt, och följande uppräckning är bara exempel.

HJÄLPA SJUKA OCH SKADADE

Flera vättar är sjuka eller skadade och om rollpersonerna osjälviskt hjälper dessa med magi, läkekonst och/eller läkedroger kommer de omedelbart att bli goda vänner med stammen.

VISA SIN KAMPFÖRMÅGA

Vättekrigaren Mustuf är en hårdför och krigisk individ som är mån om sitt rykte som kämpe. Vättehövdingen Kassits börjar tycka att Mustuf är alltför kaxig och ser honom som ett tänkbart hot mot sin egen ställning. Detta kan ha flera olika effekter på äventyret.

Till exempel kan Mustuf utmana en av äventyrarna på tvekamp. Det måste vara en duglig kämpe, men också en som Mustuf tror att han kan besgra. Syftet med utmaningen är ju att höja Mustufs status inom stammen. Striden är inte till döds, utan tills någon förlorar medvetandet, är oförmögen att slåss (t ex båda armarna brutna) eller ger sig. Givetvis kan det hända att någon av kombattanterna dör, t ex genom en saftig träff i huvudet, men sådan är ju kampens natur och vättarna bekymrar sig inte särskilt mycket om det. Om Mustuf förlorar sjunker omedelbart hans status avsevärt. Kassits blir däremot mycket nöjd och får ett gott intryck av den segrande rollpersonen.

Skulle Mustuf vinna kommer han några dagar senare att försöka ta kål på Kassits och själv bli hövding. Detta kommer att leda till inbördes strider inom stammen och spelarna får goda chanser att välja sida. Om de allierar sig med segrarna kommer de att få tillgång till all information om grottsystemet som vättarna har.

Kassits kan å sin sida se rollpersonernas ankomst som en god möjlighet att undanröja en rival utan att skapa en massa splittring i stammen. I hemlighet kan han föreslå att rollpersonerna på något sätt mördar Mustuf. Som ersättning ska de få en karta och all infromation vättehövdingen har om grottsystemet.

Om rollpersonerna går med på detta och begår mordet hänger mycket på om de blir avslöjade eller inte. Kommer det fram att det var rollpersonerna som var gärningsmännen kommer Mustufs kamrater, 8-10 bråkstakar, att försöka hämnas. Hämnden behöver inte bli omedelbar, utan istället är det fullt möjligt att vättarna skuggar rollpersonerna och angriper dem ur ett överraskande bakhåll.Förutom detta problem så blir de av hövdingen omedelbart förvisade från vättestammen för

all framtid. Om de försöker återkomma kommer de att bli mycket fientligt bemötta.

Ett tredje händelseförlopp är att Kassits upplever både Mustuf och rollpersonerna som ett hot. I sådant fall kommer han att agera skoningslöst. Genom att sprida rykten och ont förtal kommer han att försöka provocera fram en våldsam konfrontation mellan rollpersonerna och Mustuf med följeslagare. Oavsett vem som vinner denna strid, kommer hövdingen sedan att försöka utplåna de försvagade rollpersonerna på något sätt. Om du har sett filmen *Korpen flyger* kan du få en del idéer om hur han går tillväga.

IMPONERANDE MAGI

Vättarna vet väldigt lite om magi. Vissa, t ex Mustuf och hans vänner, föraktar magiker som förvekligade bokmalar, medan andra, t ex Kassits, anser att magi båda är farligt och nyttigt. Om rollpersonerna hjälper vättarna på något sätt med magi av det mer spektakulära slaget, t ex låter en gnom delta i gruvarbetet, så kommer Kassits att bli både tacksam och imponerad och kan därför ge rollpersonerna en del information.

AVSLÖJA DE ODÖDA

Om rollpersonerna vet att det är odöda som härjar och kan övertyga åtminstone Mustuf om detta, kommer han och hans vänner att se chansen att vinna stor ära. De inser inte hur farlig Skäktesköld egentligen är, så han och hans grupp anluter sig till rollpersonerna och deltar i kampen. Samtidigt berättar de allt de vet om grottorna.

Hantera nu vättarna väl. Mustuf och hans kamrater har inte mycket till övers för noggrann planering, list och strategi. De är ett gäng hetsporrar (grundmoral 17, Mustuf räknas som särskilt duglig kämpe); de vill fram i främsta ledet och slåss så mycket som möjligt för att visa sig på styva linan. Om rollpersonerna tar med vättarnas otålighet i planeringen så kommer det nog att gå bra, i annat fall riskerar de att få problem. Vättarna är dock utmärkt kanonmat om det skulle behövas.

Om rollpersonerna har med sig både vättar och grottalver i kampen kommer det oundvikligen att leda till slitningar. De två raserna är inte särskilt förtjusta i varandra. Grottalverna är lugna och vill inte ha inre slitningar; de anser att kampen mot de odöda överskuggar deras motvilja mot vättarna. Mustuf och hans kamrater är däremot mer lättprovocerade och är nästan alltid redo att visa sin tapperhet.

VAD KAN DÅ VÄTTARNA BERÄTTA

Vättarna har god kännedom om grottsystemet, bortsett från grottan där grottalverna bor. De tror fullt och fast på historien om de osaliga nymferna och varnar spelarna från att bege sig dit.

Slottsgrottan är känd av vättarna, men eftersom slottet är dvärgbyggt har vättarna nogsamt undvikit det. De vill ju inte riskera att ådra sig dvärgarnas vrede genom att kanske skända en helig plats. Vättarna fanns visserligen här när slottet byggdes, men eftersom de inte har några skrivna dokument, så har sanningen glömts under tidernas lopp och i vättarnas berättelse har slottet alltid stått där.

Vättarna har ännu inte förstått vilka karavanrövarna är och var de håller till. Enstaka individer har hört varelser som har rört sig i grotta 10, men eftersom de odöda inte behöver något ljus och vättarnas mörkersyn inte uppfattar de växelvarma varelserna så vet de inte vad för slags figurer det rör sig om. De inser dock att de är växelvarma och gissar istället att det rör sig om insektoider. Detta oroar dem, eftersom de fruktar dessa intelligenta varelser.

Vättarna har också hört ljudet av arbete från gången som leder nordväst från grotta 9. De tror att det är insektoider som håller på med någonting och har därför låtit bli att undersöka ljudet närmare.

ÖVERSIKT

Inget av rummen innehåller några dolda ting av värde för besökaren. Stanken är obeskrivlig.

RUM 1

Överblick: På hyllorna ligger hårdsaltat kött och fisk.

RUM 2

Överblick: Ett förråd med tunnor.

SL: Tunnorna innehåller ljummen mjöd och öl.

RUM 3

Överblick: En cirkelrund eldstad, tre meter i diameter. Över en bit av eldstaden står en stenbänk med ca ett dussin fördjupningar.

SL: Här lagas maten.

RUM 4

Överblick: I ena hörnet ligger en brits och en filt. En del småsaker ligger lite här och där.

SL: Sovrum. Påminn spelarna om luften.

RUM 5

Överblick: Här inne finns två förhållandevis stora och bastanta ekbord med ca två dussin stolar.

SL: Matsal.

RUM 6

Överblick: Vid högra väggen står ett ekbord och i bortre vänstra hörnet en stenbänk.

SL: Detta är egentligen ett reservrum i händelse att stammen skulle expandera. I väntan på det brukar stammens minsta leka här.



DAGBOKEN

En av Skäktesskölds magiker förde hela sitt liv dagbok i hemlighet. Varje kväll präntade han ner dagens händelser och vad han tyckte om dem. Dagboksskrivandet blev med tiden ett sätt att ventilera sinnena på, eftersom den mörka magi åt vilken han frälst sitt liv aldrig gav utrymme till detta. Det var tack vare dagboksskrivandet som han, till skillnad från sina kollegor, kunde behålla sin förmåga till kritiskt tänkande, och det var därför han kunde följa Skäktesskölds och Ledarens galenskaper med någorlunda kritiska ögon.

Efter att han hade lyckats låsa in den rasande Skäktesköld och hans döda magiker flydde han hals över huvud ut ur urgrottssystemet utan att ta med sig någonting från slottet. De sista månadernas upplevelser hade tagit så hårt på hans nerver att han kunde betraktas som rubbad och han ägnade sig inte åt magi under resten av sitt liv. De hemska händelserna i grottorna förträngde han och glömde till slut bort helt och hållet.

Dagböckerna förvarade han alltid på säkra ställen, men för säkerhets skull skrev han i ett chiffer som han hade konstruerat själv, så att de som eventuellt hittade böckerna skulle tro att det var en formelsamling.

Chiffret är uppbyggt på följande sätt: eftersom "a" är den första bokstaven i alfabetet har den plussats på med ett och blivit "b". "B" är den andra bokstaven och har då plussats på med två och blivit "d". På detta sätt har det fortsatt t o m "n", som har blivit "ä". Därefter har han bara börjat räkna från början: "o" är den femtonde bokstaven, "o" plus femton ger "a", "p" är nummer sexton, vilket ger "p" plus sexton som ger "c". "Ö" förändras inte, Chiffret ser alltså ut så här i sin helhet:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z å ä ö

vilket ger:

b d f h j l n p r t v x z ä a c e g i k m o q s u w y å ö

Chiffret behöver inte vara så svårt att lösa för spelarna om de bara tänker sig för en aning. Att bokstaven "r" står för "i" bör de kunna räkna ut ganska med detsamma, eftersom "i" är den enda bokstaven i svenskan som ensam bildar ett ofta förekommande ord. Om det gått upp för dem att boken är en dagbok får de hjälp av "tmär"-"juni" och "tmxr"-"juli", som är ganska enkla att lista ut. När de väl kommit så långt bör de andra månaderna komma som ett rinnande vatten.

Om SL vet att spelarnas föräldrar arbetar vid Signalskyddsavdelningen, kan han dela in orden i grupper om t ex fem bokstäver. Detsk ulles eutså här.

Bokens pärmar är alldeles kolsvarta och sidorna är gula av ålder, vilket gör det svårt att urskilja de suddiga skrivtecknen. Här nedan återges valda delar av texten, översatt till svenska:

DAGBOKSTEXTEN

Dbäh ära

Kgjhtj tmär r vmän Xjalmi ärkkaähj yg: Ikag hbn. Oyg Xjhbgj ykjgoååhj lgyä Djioågtbgjäi grvj. Pbä pbg räpåzkbk zufvjk äukk.

Ltåghj tmär:
Xjhbgjä rälagzjgbhj r ibxjä. Dxbäh bääbk az pjxk äu grkmbx bkk bärzjgb ivjxjkk. Zufvjk räkjgjiibäk. Oyg Xjhbgj ojgvbg lögååhgbh.

Itåkkj tmär:
Hjä äub grkmbxjä obg vgblklmxxbgj åå tbn kgahhj. Öorgrnb djioågnjxijg zrähgj räkgjiibäkb. Cbgbxuijgränjä vååhj tbn gjhbä krxx.

Kgjkkaähj tmär:
Oyg djivhhbgj, dbgaä Ivåvkjivöxh, bäxååhjg az jä zyäbh lög bkk kb hjx bo Xjhbgjii äub vmäivbcjg.

Ykkeähj tmxr:
Ivåvkjivöxh zufvjk lbifräjgbh bo hjä äub grkmxjä. Kbxbhj r krzkbx zjh oyg Xjhbgj. Jä adjpbnxrn kuc.

Äraähj tmxr:
Ivåvkjivöxh djnåghj ukkjgxrnbgj jkk ibzkbx zjk oyg Xjhbgj. Ibkk hågjlkjg jäibz cy irkk gmz.

Kraähj tmxr:
Ivåvkjivöxh gjikj pjz. Xjhbgjä orxx kbxb zjh aii

r zagnaä.

Jxlkj tmxr:
Xjhbgjä ib bkk or ivmxxj djpöob hgb aii krxxdbvb xyänk lgyä frorxribkraäjä kög bkk vääb lagivb orhbgj, r hjä äub grkmbxjä. Obh pjzxrnpjkilmxx pbä åg.

Ktmnakgjhtj ijckjzdjg:
Xjhbgjä pbg obgrk vaäikrn hjä ijäbikj krhjä. Mkxbähiorikjxijä zyikj pb kbnrk pygk cy paäaz. Itäxo lögiövjg tbn iåkkb zrn rä r hj äub djgoågtjxijgäb.

Bähgb äaojzdjg:
Xjhbgjä lrfv dgjo fhbn. Pbä obg zufvjk mccpjkibh äåg pbä or orxxj kbxb zjh aii. Pbä zjhhjxbhj bkk bgaä Ivåvkjivöxh bäxååhjg krxx aii ääikb mjfvb.

Ykkeähj hjfjzdjg:
Tbn åg zufvjk vaälmähjgbh: Ivåvkjivöxh bäxååhj rhbn. Pbä afp Xjhbgjä poxx jkk xyänk kxb krxx aii. Hj orxxj bkk or ivmxxj djnj aii xyänk mähjg tagh krxx jä boxånijä ngakkb. Or ivb håg lagivb orhbgj r Grkmbxjä. Hj orxx bkk or gjijg gjhbä az jkk cbg zyäbhjg. Ngakkbä xrnnjg oriik åynaäikbäi xyänk mähjg hj vbxxb Mxbdjgnjå. Tbn dxjo zufvjk rxxb krxx zahi orh kpävjä zjh Xjhbgjä, zjä pbä oångbhj xuiiäb.

Kaxlkj hjfjzdjg:
Ivåvkjivöxh gjikj pjz rhbn. Pbä pbg vååik adjpbnxrnbgj åä äagbxk. Tbn vbäivj åähy zyikj löxtb zjh afp pyxxb jkk önb cy ibtjg afp krän.

Itmähj tbämbgr r vämn Xjalmi ktmnaähj yg: Oyg bogjib äågzbg irn. Xjhbgjä bgdjkbg hunäjk gmäk. Lxjgb dgjo krxx afp lgyä dbgaä Ivåvkjivöxh.

Ljzkj ljdgmbgr:
Bxxk åg vxbgk. Or bogjijg rzagnaä.

Bähgb zbgi:
Or pbg obgrk cy oån r koy ojfvag afp åg iäbgk lgbzzj. Tbn kufvjg lagklbgähj räkj bxxi az hjk påg.

Itåkkj zbgi:
Or äyhhj ngykköccäränjä rhbn. Akgjoxrnk ikåxxj. Obglög nyg hjk räkj bkk läoååhb obäxrnb wazdrjg krxx bkk dågb cbfväränjä, afp obglög lyg dbgb Ivåvkjivöxh kb irä påik zjh irn.

Kaxlkj zbgi:
Tbn pbg bxhgrn nykk iy påg xyänk r pjxb zrkk xro. Or äyhhj ngakkbä rnyg. Hjä zyikj xrnnb zufvjk äågb taghjäi zjhjxcmänk. Or ivb da r jkk nbzzbxk kazk ixakk. Obg r pjxojkj pbg Ivåvkjivöxh pögk kbxbi az hjk påg ikåxxjk.

Ktmnaljzki zbgi:
Ivåvkjivöxh zyikj obgb nbxjä; äm orxx pbä dxr oyg lögikb lögiövicjgiaä. Pbä ZYIKJ obgb nbxjä.

Ljzkj bcgrx:
Dbgaäjä hgbfv iözäzjhxjk rhbn. Aåg pbä pbhj iazäbk közhj or paäaz cy dxah. Xjhbgjä orxx bkk or ivb vavb vgaccjä gjhbä az jä ojfvb. Tbn kufvjg RÄKJ az hjk påg.

Kgjkkaäbj bcgrx:
Or vavbhj dbgaä Ivåvkjivöxhi vgacc r xmk afp vmähj hågjlkjg xåkk dxakkxånnb pbäi ivjxjkk. Orxvjä jäagz vgaccipuhhb pbä pbhj. R öojgzagnaä dög or lögiövb bärzjgb ivjxjkkjk.

Ltagkaähj bcgrx:
Hjk kan lxjgb krzzbg rääbä Ivåvkjivöxhi bähj ykjgoååhj krxx irkk ivjxjkk, iaz äm pbhj dxrork bxxhjxji iobgk. Zjä OJ AFP LBIB, pbä pbg lagklbgbähj irä jhjä orxtb. Hjk pbhj ränjä bo aii gåväbk zjh. Xjhbgjä ojgvbhj zågvdbgk adjgögh. Tbn kufvjr räkj az hjk påg.

Lizkaähj bcgrx:
Ivåvkjivöxh vbä nögb bxxk pbä vmähj r xrojk, krxx afp zjh kbxb. Pbä åg jkk vaäfjäkgbk box rirkk lagäb tbn, afp vbä dxr zufvjk lbgxrn lög aii. Tbn cycjvbhj hjkkb lög Xjhbgjä, zjä pbä oångbhj bkk hrivmkjgb ibvjä.

Itmkkaähj bcgrx:
Ivåvkjifõxh påik, iaz rånjk åkrk ijhbä hjii pjggj boxjh, han itåxo r zagij. Or ixåcbhj dagk vbhbogjk afp xbhj hjk r jkk pyx r naxojk, xyänk dagkb r nggkkbä.
Xjhbgjä afp Ivåvkjivöxh orxx kbxb zjh oii jlkjg zrhhnja. Tbn mähgbg obh hj pbg r vrvbgjä.

DEN DECHIFFRERADE TEXTEN

Band nio

Tredje juni i kung Leofus nittonde år:
Stor dag. Vår Ledare återvände från Besvärjarens rike. Han har inhämtat mycket nytt.

Fjärde juni:
Ledaren informerade i salen. Bland annat om en helt ny ritual att animera ett skelett. Mycket intressant. Vår Ledare verkar förändrad.

Sjätte juni:
Den nya ritualen var kraftfullare än jag trodde. Övriga besvärjelser mindre intressanta. Paralyseringen kände jag redan till.

Trettonde juni:
Vår beskyddare, baron Skäktesköld, anländer om en månad för att ta del av Ledarens nya kunskaper.

Åttonde juli:
Skäktesköld mycket fascinerad av den nya ritualen. Talade i timtal med vår Ledare. En obehaglig typ.

Nionde juli:
Skäktesköld begärde ytterligare ett samtal med vår Ledare. Han såg ut att ha ett förslag. Ledaren satt därefter i timmar på sitt rum.

Tionde juli:
Skäktesköld reste hem. Ledaren vill tala med oss i morgon.

Elfte juli:
Ledaren sa att vi skulle behöva dra oss tillbaka långt från civilisationen för att forska vidare i den nya ritualen. Vad hemlighetsfull han är!

Tjugotredje september:
Ledaren har varit konstig den senaste tiden. Utlandsvistelsen måste ha tagit hårt på honom. Själv försöker jag sätta mig in i de nya besvärjelserna.

Andra november:
Ledaren fick brev idag. Han var mycket upphetsad när han ville tala med oss. Han meddelade att baron Skäktesköld anländer till oss nästa vecka.

Åttonde december:
Jag är mycket konfunderad. Skäktesköld anlände idag. Han och Ledaren höll ett långt tal till oss. De ville att vi skulle bege oss långt under jord till en avlägsen grotta. Vi ska där forska vidare i Ritualen. De vill att vi reser redan om ett par månader. Grottan ligger visst någonstans under de kalla Ulabergen. Jag blev mycket illa till mods vid tanken på detta och försökte diskutera saken med Ledaren, men han vägrade lyssna.

Tolfte december:
Skäktesköld reste hem idag. Han har känts obehagligare än normalt. Jag kanske ändå måste följa med och hålla ett öga på saker och ting.

Sjunde januari i kung Leofus tjugonde år:
Vår avresa närmar sig. Ledaren arbetar nästan dygnet runt. Flera brev till och från baron Skäktesköld.

Femtonde februari:
Allt är klart. Vi avreser i morgon.

Andra mars:
Vi har varit på väg i två veckor och är snart framme. Jag tycker fortfarande inte alls om det här.

Sjätte mars:
Vi nådde grottöppningen idag. Otrevligt ställe. Varför går det inte att använda vanliga zombier till att bära packningen och varför får bara Skäktesköld ta sin häst med sig?

Tolfte mars:
Jag har aldrig gått så här långt i hela mitt liv. Vi nådde grottan igår. Den måste ligga mycket nära jordens medelpunkt. Vi ska bo i ett gammalt tomt slott. Var i helvete har Skäktesköld hört talas om det här stället!?

Tjugofemte mars:
Skäktesköld måste vara galen; nu vill han själv bli vår första försöksperson! Han måste vara galen!!

Femte april:
Baronen drack sömnmedlet idag. När han hade somnat tömde vi honom på blod. Ledaren vill att vi ska koka kroppen redan om en vecka. Jag tycker inte om det här.

Trettonde april:
Vi kokade baron Skäktesködls kropp i lut och kunde därefter lätt blottlägga hans skelett. Vilken enorm kroppshydda han hade! I övermorgon bör vi försöka animera skelettet.

Fjortonde april:
Det tog flera timmar innan Skäktesködls ande återvände till sitt skelett, som nu hade blivit alldeles svart, och VE OCH FASA! han har fortfarande sin egen vilja. Det hade ingen av oss räknat med. Ledaren verkade märkbart oberörd. Jag tycker inte om det här.

Femtonde april:
Skäktesköld kan göra allt han kunde i livet, till och med tala. Han är ett koncentrat av sitt forna jag och kan bli mycket farlig för oss. Jag påpekade detta för ledaren, men han vägrade diskutera saken.

Sjuttonde april:
Skäktesködls häst, som inget ätit sedan dess herre avled, dog själv i morse. Vi släpade bort kadavret och lade det i ett hål i golvet, långt borta i grottan. Ledaren och Skäktesköld vill tala med oss efter middagen. Jag undrar vad de har i kikaren.



ALLMÄNT

Dessa anteckningar är givetvis inte de enda rollpersonerna hittar i dagboken, men det är bara de ovan översatta anteckningarna som har någon betydelse för spelets gång.

Eftersom dagboken är den viktigaste ledtråden bör SL låta spelarna studera den noggrant och låta dem ta tid på sig att knäcka chiffret. Om de får allvarliga problem med att göra det kan SL låta dem slå ett kritiskt INT-slag som en sista utväg. Det behöver väl knappast tilläggas att ingen levande varelse de stöter på har intelligens/lust/tid att hjälpa rollpersonerna med chiffret.

Det finns inga fråge- eller utropstecken eller understrykningar i dagboken, fast meningarna bjuder det. Detta är gjort med flit, eftersom sådana tecken aldrig förekommer i formelsamlingar.

INSEKTOIDERNA KOMMER

Eländet behöver inte ta slut bara för att Skäktesköld och hans odöda har förintats. Detta kapitel tar upp en invasion av en insektoidstam. Äventyret kan fungera som en fortsättning på äventyret med de odöda eller komma helt fristående. *Insektoiderna kommer* är ett mycket militärt äventyr, där spelarnas rollpersoner plötsligt upptäcker att de ska leda försvaret mot insektoidhotet.

Äventyret är komplicerat att sköta för spelledaren. Han ska leda insektoidernas angrepp och samtidigt administrera spelarnas försvar. Spelarnas rollpersoner är befälhavare för människornas, grottalvernas och vättarnas samlade styrkor och ska planera och genomföra ett försvar som förhoppningsvis ska besegra insektoiderna, eller, i värsta fall, försena dessa så att människor, alver och vättar kan fly norrut, undan den skoningslöse fienden.

INSEKTOIDERNA

Insektoider är stora, myrliknande insekter som lever i underjorden. De är kalla och förnuftiga i sitt beteende och saknar känsloliv. En stam leds av en enorm drottning, mor till alla och oförmögen att röra sig. Hon omger sig med en krets ledare, individer som är rådgivare och som verkställer hennes beslut. Det finns ytterligare fyra specialiserade insektoidtyper: krigare, budbärare, arbetare och grävare. Insektoiderna har ett utmärkt luktsinne och är dessutom utrustade med ett sonarsystem, liknande fladdermössens, vilket gör det möjligt för dem att "se" i mörker. Du kan läsa mer om dessa skrämmande varelser i Monsterboken.

Från söder kommer en insektoidstam. Den har lämnat sitt ursprungliga hem på grund av vulkanisk aktivitet och söker nu ett nytt. Området kring Nordsal är mycket attraktivt och man kommer att försöka fördriva dess nuvarande invånare med våld.

HÄNDELSE-FÖRLOPPET

DAG 1

Insektoidbudbärarna flyger in i Nordsalsregionen och försöker kartlägga denna. De observeras av både alver, vättar och människor. Man inser att fara är å färde och sammankallar ett krismöte med sina ledare. Grottalverna evakuerar sin bosättning och kommer mot dagens slut till Nordsal, en överraskning för människorna vilka glömt att alverna existerar.

DAG 2

Gervar Rytare, Kassits och Garafin möts i Nordsal för att planera försvaret. En ledande kämpe inom spelargruppen utses till befälhavare för de samlade styrkorna, både därför att han är neutral och därför att han har större stridserfarenhet än någon av regionens invånare.

De samlade försvarsstyrkorna möts i Nordsal och rollpersonen får befälet över dem klockan 14.30. Samtidigt kommer insektoiderna in i regionen (når grotta 6 och/eller 11). Kriget börjar klockan 15.00 på eftermiddagen.

Vättar och Nordsalsbor förbereder evakuering och flykt norrut. Vättarna når Nordsal klockan 23.00 och kan sedan fortsätta norrut.

DAG 3

Klockan 03.00 är de sista av Nordsals invånare redo för evakuering norrut.

FÖRSVARET

NORDSAL

Nordsal mobiliserar hela stadsvakten och en milis bestående av män med någon kännedom om strid. Det är kanske 7,5% av befolkningen. Resten är helt värdelösa i en stridssituation.

VÄTTARNA

Vättarna är av naturen krigiska och de kan därför mobilisera en större andel av sin totala befolkning för strid. De är tappra och hetlevrade kämpar.

GROTTALVERNA

Även grottalverna har en större stridsberedskap än människorna och detta beror på att det är helt naturligt för en grottalv att få stridsträning när han är ung. Det gäller ju att förbereda sig för ett långt liv där mycket oförutsett väntar. Grottalverna har en stor fördel då de är utrustade med sonar. Den kan "se" alldeles utmärkt i totalt mörker med hjälp av detta sinne.

ANGRIPARNA

Insektoiderna är tämligen desperata. Deras färd har varit lång och på vägen har de varit tvungna att slåss mot många fiender. Hittills har kanske en fjärdedel av stammen stupat och drottningen vet att de snart måste finna ett nytt hem, annars riskerar hela stammen att förintas.

De är däremot inte så förtvivlade att de kämpar till sista insekt. När hälften av krigarna, två tredjedelar av arbetarna eller två ledare har stupat, ger de upp. Om de har erövrat grotta 7a, 7b och 6 nöjer de sig med detta, bygger en mur i gången som leder söderut från grotta 5, och sänder en ledare med livvakt för att förhandla om fred.

I detta läge blockeras all handel och Nordsal har ingen möjlighet att återfå sin gamla ställning. Dessutom kommer närheten till insektoiderna att utgöra ett ständigt hot mot staden. En dag kommer insektoiderna att ha samlat tillräcklig styrka för att erövra Nordsal. De tre ledarna, Kassits, Garafin och Gervar, kommer att acceptera freden och sedan evakuera området medan vapenvila fortfarande råder.

Om insektoiderna inte har erövrat så mycket, retirerar de söderut för att söka ett nytt hem någon annanstans. Handelsvägen öppnas inom en vecka.

Spelarna ska inte ha en aning om var insektoidernas smärtgräns går, utan de bör istället frukta att fienden är beredd att kämpa till sista insekt.

STRIDSREGLER

För att man ska kunna spela hela det komplicerade fältslag som kommer att utkämpas om Nordsalsregionen, krävs nya regler.

TID

Slaget om Nordsal utkämpas i ronder som vardera omfattar 30 minuter. Under en rond kan en trupp förflytta sig, slåss, erhålla order och/eller förskansa sig.

Man genomför alla förflyttningar först i ronden och därefter utför man de strider som har uppstått.

STRIDSPOÄNG

Varje individ som deltar i en strid, är värd en viss mängd stridspoäng. Hur många beror på vilken typ av kämpe det rör sig om.

STRIDSGRUPPER

En befälhavare organiserar sina trupper i stridsgrupper. Hur stor en stridsgrupp är avgör befälhavaren själv. Den kan sträcka sig från en man till alla kämpar befälhavaren har till sitt förfogande.

Nordsalsstridsgrupper som är tillsammans med en rollperson styrs helt och hållet av denne. Nordsalsstridsgrupper som är på egen hand sköts av spelledaren i enlighet med de order som gruppen har fått av den rollperson som leder försvaret.

Varje insektoidstridsgrupp måste kommenderas av en ledare för att kunna göra något aktivt. Om ledare saknas kommer gruppen endast att stå stilla, men försvarar sig mot eventuella angrepp.

STRIDSPOÄNGTABELL

Typ	Stridspoäng	Antal
Milisman	1	45
Stadsvakt	2	24
Vätte	2	15
Spelarroller	2	variabelt
Grottalv	3	10
Insektoidkrigare	5	15
Insektoidgrävare	3	4
Insektoidarbetare	2	48
Insektoidledare	0	4
Insektoidbudbärare	0	6

MODIFIKATIONSTABELL

Vad	Modifikation
I slottet†	x3
Förskansad bakom mur av stenmassor*	x2

†En grupp som har förskansat sig i slottet behöver aldrig retirera eller fly. Tänk på att det rör sig om ett lustslott, inte en militär befästning.

**Att ordna en förskansning kan endast göras av en grupp som står stilla och inte är inblandad i strid. Det tar 2 ronder för en Nordsalsgrupp. Insektoider utan grävare klarar det på 1 rond och med grävare går det omedelbart, under förutsättning att gruppen inte slåss under ronden.*

En grupp kan förbättra sina försvarsmöjligheter genom att utnyttja olika terrängföreteelser. Detta visas genom att dess stridspoäng ökas. Gruppen kan inte ta med sig en förskansning när den flyttar på sig.

Exempel: Om en grupp med 10 stridspoäng förskansar sig bakom en mur av rasmassor, fördubblas deras stridspoäng om de blir angripna. Däremot fördubblas de inte om gruppen angriper en fientlig grupp, eftersom de då måste går ur skydd.

ANGRIPARE ELLER FÖRSVARARE

När två fientliga grupper möts ska man avgöra huruvida de angriper eller försvarar. Befälhavarna skriver ner sitt val på en lapp. Om en eller båda väljer "anfall" uppstår strid. Om båda väljer "försvar" händer ingenting.

En Nordsalsgrupp följer sina order om ingen befälhavare är med. Om inga klara order finns väljer den automatiskt "försvar". En insektoidgrupp utan ledare väljer automatiskt "försvar".

Tänk på att endast en grupp som väljer "försvar" kan utnyttja terräng (mur eller slott) till sin favör.

ODDSBERÄKNING

När två grupper möts i strid räknar man först ut hur många stridspoäng de har. Sedan dividerar man den större summan med den mindre. Kvoten avrundas nedåt till närmaste 0,5. Detta är stridens odds. Oddset avgör vilken kolumn som ska användas i tabellen för stridsresultat.

Exempel: En nordsalsgrupp med 15 stridpoäng möter en insektoidgrupp med 25. 25/15=1,67, avrundat till 1,5. Oddset för denna strid är 1,5:1.

Ingen grupp anfaller en motståndare som är mer än 1,5 gånger så stark. *Exempel: En grupp med 10 stridspoäng kan angripa en annan grupp med 15 stridspoäng, men däremot inte en med 25 stridspoäng.*

TABELL FÖR STRIDSRESULTAT

1T6	1:1	1,5:1	2:1	2,5:1	3:1	3,5:1	4:1	4,5:1	5:1
1	A	A	A	A	A	C	D	E	F
2	A	A	A	A	C	D	D	F	G
3	A	A	A	C	D	D	E	F	G
4	A	A	C	D	D	E	F	G	G
5	A	C	D	D	E	E	F	G	G
6	B	D	D	E	E	F	G	G	G

A Båda sidorna förlorar 10% av sina kämpar. Striden fortsätter.

B Båda sidorna förlorar 10% av sina kämpar. Nordsalsstyrkan retirerar 1T4x100 meter.

C Båda sidorna förlorar 10% av sina kämpar. Den svagare styrkan retirerar 1T4x100 meter.

D Den starkare sidan förlorar 10% av sina kämpar, den svagare 20%. Den svagare styrkan flyr 2T4x100 meter.

E Den starkare sidan förlorar 10% av sina kämpar, den svagare 30%. Den svagare styrkan flyr 2T4x100 meter.

F Den starkare sidan förlorar 10% av sina kämpar, den svagare 50%. Om insektoiderna utgör den svagare styrkan flyr de 2T4x100 meter. Om Nordsalstrupper utgör den svagare styrkan flyr de mot Nordsal tills de möter vänlig trupp eller kommer dit..

G Den starkare sidan förlorar 10% av sina kämpar, den svagare utplånas fullständigt.

FÖRFLYTTNING

En stridsgrupp förflyttar sig i enlighet med de order den har erhållit.

Om en Nordsalsgrupp råkar möta en fiende på vägen stannar den. Om den har odds 2:1 eller mer i sin favör angriper den fienden. I annat fall avvaktar den och sänder en sambandsman till befälhavaren för rapport.

Om en insektoidgrupp råkar möta en fiende under förflyttning stannar den också. Spelledaren avgör sedan vad som händer.

Grävare kan ta sig igenom rasområden med en hastighet av 500 meter per rond.

FÖRFLYTTNINGSTABELL

Ras	Km per rond
Människa	2
Vätte	2,5
Grottalv	3
Insektoid	3

STRIDSLEDNING

En stridsgrupp måste ha order för att fungera. Nordsalsstyrkorna och insektoiderna använder lite olika metoder för detta.

NORDSALSSTYRKORNA

Om stridsgruppen är tillsammans med en befälhavare (en av spelarnas rollpersoner) gör den det spelaren säger. Om den agerar utan ledare måste den ha ett uppdrag. Ett uppdrag måste formuleras på ett klart och tydligt sätt.

Exempel: Avancera mot grotta 10 och förskansa er där. Om ni möter överlägsna styrkor på vägen, försök att förskansa er. Rapportera fientliga styrkor med en sambandsman.

Grupper som inte är tillsammans med befälhavare styrs helt av spelledaren och spelarna vet endast vad en sådan grupps sambandsmän rapporterar.

INSEKTOIDERNA

Tack vare sina överlägsna kommunikationer via de flygande budbärarna, gör en insektoidgrupp alltid det spelledaren vill. Dessutom har de en någorlunda kontroll över vad motståndraen håller på med.

Befälhavaren, en ledare hos drottningen, leder fältslaget. Om det inte finns en ledare hos drottningen bryter insektoidernas stridsledning samman. De kvarvarande ledarna beger sig omedebart mot drottningen. Huruvida de lämnar kvar sina stridsgrupper eller tar dem med sig beror på stridsläget.

SAMBANDSMÄN

Sambandsmännen bär budskap mellan befälhavaren och hans stridsgrupper. Nordsalssidans sambandmän är löpare, medan insektoiderna har tillgång till flygande budbärare. Löpare rör sig med en hastighet som ligger 1 km per rond snabbare än den normala förflyttningen (enligt tabellen ovan) för rasen, medan en insektoidbudbärare har obegränsad förflyttningsförmåga.

När en befälhavare ska sända ut en ny order till en stridsgrupp som inte är inom skrikavstånd, måste han utnyttja en sambandsman. Det samma gäller om en stridsgrupp vill rapportera vad som har hänt den. Spelledaren måste hålla reda på hur sambandsmännen förflyttar sig.

Om en rollperson har en spiritus familiarus i form av ett flygdjur kan denna användas som sambandsman och har då obegränsad förflyttningsförmåga.

SPANING

Insektoiderna håller ett öga på fienden med sina budbärare, vilka genomsöker grottsystemet och lätt finner eventuella fiender med hjälp av sina ypperliga sinnen.

Nordsals befälhavare kan skicka ut grottalver på spaningsuppdrag. En grupp består i så fall av 2-3 individer som ska avsöka ett område enligt order och återvända därefter. Sådana spejare kan fastställa närvaron eller frånvaron av insektoider, men däremot inte hur stora styrkor det rör sig om. För att avgöra en insektoidstyrkas sammansättning krävs stridskontakt.

INDIVIDUELL STRID

Om spelarnas rollpersoner är inblandade i en strid kan det vara kul att spela upp den enligt de normala stridsreglerna. Var dock beredd på att det kan ta mycket lång tid att spela färdigt en strid som inkluderar tio-femton kämpar på varderå sidan.

PERSONER

KOMMENTARER

SPRÅK

Jori är det människospråk som talas allmänt. Satenu är älvfolkens språk.

DE ODÖDA

BARON SKÄKTESKÖLD, DÖDSRIDDARE

STY	45	SMI	16	KAR	—
STO	12	INT	30	SB	1T10
FYS	0	PSY	51	KP	29

Förflyttning: L10
Skydd: Helrustning och tunnhjälm av mithril (båda tillverkade av en smed med FV B5 och målade i mattsvart), stor sköld
Färdigheter: Administration/Juridik 12, Förstahjälpen 12, Kulurkännedom (dvärgar) 12, Heraldik 15, Historia 15, Kunskap om magi 21, Schack & brädspel 12, taktik 15, Dra vapen 13, Stridsgissel 22, Slagsvärd 22, Sköld 22, Upptäcka fara 17, Läsa/skriva jori B5, Räkning B4, Tala jori B5.
Specialeffekter: Dödsriddaren kan göra en paralyseringsattack, vilken kostar 2 PSY. Alla inom 10 meters radie måste då lyckas med ett svårt PSY-kast eller bli paralyserade under 1T6+10 SR. Dödsriddaren kan också animera döda kroppar som banemän.
Övrigt: Bär en nyckelknippa med nycklarna till alla slottets lås.

FILLO, GASTHÄST

STY	48	SMI	16	KAR	—
STO	29	INT	5	SB	2T6
FYS	0	PSY	22	KP	39

Förflyttning: L24
Skydd: Ringbrynja av mithril på huvud och kropp, tillverkat av en smed med FV B5 och målad mattsvart.
Färdigheter: Smyga 11, Lyssna 10, Upptäcka fara 14, Hoppa 11, Bett 15 (skada 1T6 (halv SB)+gift (styrka 8)), 2 Hovar 15 (skada (1T6)

10 BANEMÄN

STY	22	SMI	9	KAR	9
STO	15	INT	9	SB	1T4
FYS	0	PSY	33	KP	19

Förflyttning: L8
Skydd: Tyg 1 poäng
Färdigheter: Nekromanti 19, Balsamering B4, Schack & brädspel 14, Grottorientering 18, Värdesätta (allmän) 14, Läsa/skriva jori B5, Räkning B4, Tala jori B5
Besvärjelser: VARSEBLIVNING S14, SKINGRAS 14, PARALYSERING S18, BLINDHET S18, TERROR S14, SINNESBEDÖVING S14, ANIMERA DÖD S18, SIGILL S10, PERMANENS S12, LIVSFÖRLÄNGNING S7
Specialeffekt: Banemannen kan skjuta en stråle koncentrerat mörker ur ögonen. Strålen har en räckvidd på 10 meter och måste riktas mot ett bestämt offer. Med hjälp av strålen försöker banemannen med sitt PSY övervinna motståndarens på Motståndstabellen. Lyckas denna attack förlorar offret 1T6 PSY. Mörkerattacken kostar banemannen 5 PSY.

BANEMANSLEDARE

STY	24	SMI	10	KAR	7
STO	12	INT	9	SB	1T4
FYS	0	PSY	42	KP	18

Förflyttning: L8
Skydd: Tyg 1 poäng
Färdigheter: Nekromanti 24, Balsamering B5, Schack & brädspel 14, Grottorientering 18, Värdesätta (allmän) 14, Läsa/skriva jori B5, Räkning B4, Tala jori B5, Tala satenu B3.
Besvärjelser: ANIMERA DÖD S19, TERROR S18, FRAMMANA DÖDSRIDDARE S5, BLINDHET S19, DÖDSHAND S19, PARALYSERING S19, NEXUS S10, SIGILL S11, PERMANENS S11, LIVSFÖRLÄNGNING S13, TRANSFER S14, ANTIMAGI S17.

MÄNNISKOZOMBIE

STY	45	SMI	7	KAR	1
STO	11	INT	3	SB	1T6
FYS	0	PSY	5	KP	28

Förflyttning: L8
Skydd: Läderrustning, medelstor sköld
Färdigheter: Stridsslaga 8, Sköld 8, Slagsmål 8, Upptäcka fara 14, Klättra 6, Smyga 10, Köra vagn 7.

DVÄRGZOMBIE

STY	54	SMI	7	KAR	1
STO	8	INT	3	SB	1T6
FYS	0	PSY	5	KP	31

Förflyttning: L8
Skydd: Läderrustning, medelstor sköld
Färdigheter: Stridsyxa 8, Sköld 8, Slagsmål 8, Upptäcka fara 14, Klättra 6, Smyga 10, Köra vagn 7.

VÄTTEZOMBIE

STY	12	SMI	8	KAR	1
STO	5	INT	3	SB	—
FYS	0	PSY	5	KP	9

Förflyttning: L8
Skydd: Läderrustning, liten sköld
Färdigheter: Kortsvärd 8, Sköld 8, Slagsmål 8, Upptäcka fara 14, Klättra 6, Smyga 10, Köra vagn 7.

NORDSAL

GERVAR RYTARE

STY	16	SMI	12	KAR	15
STO	6	INT	17	SB	—
FYS	14	PSY	15	KP	10

Förflyttning: L8
Skydd: Lång ringbrynja, tunnhjälm, liten sköld
Färdigheter: Bredyxa 12, Sköld 12, Administration/Juridik 17, Historia 16, Värdesätta juveler/smycken 16, Köpslå 17, Tala jori B4, Tala dvärgiska B5, Läsa/skriva jori B3, Läsa/skriva dvärgiska B5, Stadskännedom 17, Övertala 17, Överklasstil 18.
Övrigt: Gervar är kort och bred. Hans gråsprängda skägg är tvinnat i två flätor som hänger ner på magen. Gervar är en rutinerad politiker och mycket svår att lura. Han har alltid stadens väl främst och skulle aldrig acceptera något som skadar staden. I äventyret *Insektoiderna kommer* håller Gervar ett vakande öga över rollpersonernas militära aktiviteter och kommer med goda råd om han kan.

NILKAND SVAMPVÄN

STY	9	SMI	12	KAR	13
STO	9	INT	17	SB	—
FYS	11	PSY	24	KP	10

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Färdigheter: Animism 19, Områdeskännedom 5, Första hjälpen 15, Botanik 18, Läkedrogskunskap 10, Zoologi 12.
Besvärjelser: HELA S9, SNABBVÄX S11, KONTROLLERA VÄXTER S16, VINDKONTROLL S15, VÄDERKONTROLL S7, SIGILL S8.
Övrigt: Nilkand är inte lika rädd för vättarna som de övriga i staden. Han känner till grotta 1 och 2, där han brukar leta efter svamp.

EHALEN LIKVIS

STY	10	SMI	12	KAR	16
STO	8	INT	16	SB	—
FYS	10	PSY	15	KP	9

Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning
Färdigheter: Botanik 18, Drogkunskap19, Läkekonst10, Värdesättaörter 17, Tala jori B5, Läsa/skriva jori B4.
Övrigt: Ehalen klär sig helst i brunt och andra diskreta färger. Hon är en kompetent kvinna, skicklig inom sitt yrke, och ofta rådfrågad av stadens invånare. Om hon ville skulle hon säkert kunna bli vald till ett ämbete.

KLAMORKAN GRÅ

STY	15	SMI	15	KAR	8
STO	12	INT	10	SB	—
FYS	14	PSY	10	KP	13

Förflyttning: L10
Skydd: Lång ringbrynja, tunnhjälm, stor sköld
Färdigheter: Slagsvärd18, Sköld18, Dolk 17, Dra vapen 14, Adiministration/Juridik 8, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B4, Övertala 7.
Övrigt: Klamorkan är chef för stadsvakten och en riktig tuffing. Han brukar personligen spöa de ungdomar som druckit för mycket och ställt till med trassel. Han har därför ett – kanske oförtjänt – rykte som slagskämpe. Han är helt lojal mot stadens ledning och lyder borgmästarens order utan att tveka. Klamorkan är en polisman, inte en militär, och han är medveten om att hans kunskaper om taktik och andra miltära ting är mycket begränsade.

STADSVAKT

STY	13	SMI	13	KAR	10
STO	12/8*	INT	9	SB	—
FYS	14	PSY	11	KP	13/11*

*Människa/dvärg
Förflyttning: L10/L8*
Skydd: Lång ringbrynja, romersk hjälm, medelstor sköld
Färdigheter: Bredsvärd10, Sköld10, Kortbåge10, Stadskännedom13, Finna dolda ting7, Upptäcka fara9, Tala jori B4, Tala dvärgiska B4, Läsa/skriva jori B3, Läsa/skriva dvärgiska B3.

MILISMAN

STY	10	SMI	12	KAR	10
STO	10/7*	INT	9	SB	—
FYS	12/14*	PSY	11	KP	11/10*

*Människa/dvärg
Förflyttning: L10/L8*
Skydd: Läderrustning, liten sköld
Färdigheter: Kortspjut 8, Sköld 8, Kortspjut 8, Stadskännedom 13, Finna dolda ting 7, Upptäcka fara 8, Tala jori B4, Tala dvärgiska B4, Läsa/skriva jori B3, Läsa/skriva dvärgiska B3.

GROTTALVERNA

GARAfiN, HÖVDING

STY	9	SMI	16	KAR	13
STO	8	INT	14	SB	—
FYS	7	PSY	17	KP	8

Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning, liten sköld
Färdigheter: Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Tala jori B4, Första hjälpen 11, Zoologi 14, Kastyxa 16, Kortsvärd16, Sköld16, Upptäcka fara 17, Lyssna 14, Finna dolda ting 14, Provsmaka 11, Smyga 16, Fiska 11, Grottorientering20, Jaga14, Kamouflage14, Simma B3 (Gigant: Sonaravsökning 15, Sonarstudie 15).

SENADI, MODER JORDS BUDBÄRARE

STY	9	SMI	14	KAR	13
STO	10	INT	20	SB	—
FYS	4	PSY	35	KP	7

Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning
Färdigheter: Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Tala jori B4, Första hjälpen 16, Zoologi 14, Trästav 16, Slunga 11, Botanik 20, Drogkunskap 16, Upptäcka fara 17, Lyssna 14, Finnadolda ting14, Provsmaka11, Smyga 16, Fiska11, Grottorientering20, Jaga 14, Kamouflage14, Simma B3 (Gigant: Sonaravsökning 15, Sonarstudie 15).
Gudagåvor: Moder Jord har skänkt sin Budbärare följande krafter. Gudagåvorna drar sina krafter ur naturens energiflöden och de kan inte frammanas i områden som är fullständigt döda, vanhelgade av onda makter eller artificiella.
För att aktivera en gudagåva ska Budbäraren koncentrera sig i en SR och sedan klara ett normalt PSY-slag. Varje försök drar 1T3 PSY vilka återvinns på normalt sätt.
Jordens styrka: Budbäraren drar kraft ur naturen och ökar sin STY med 20 under 1T8+8 SR.
Sammansmältning: En orörlig Budbärare kan smälta samman med omgivningen och upptäcks då endast med besvärjelsen VARSEBLIVNING. Effekten vara i 1T4+2 minuter.
Naturkommunikation: Budbäraren kan tala med alla slags djur och växter under 1T4+2 minuter.
Förbanna odöd: Budbäraren kastar en förbannelse över en odöd så att dennes grundegenskaper, färdigheter och förflyttning halveras. För att förbannelsen ska få effekt måste Budbäraren se den odöde och övervinna dess PSY med sin egen INT. Effekten vara i 1T4+2 dygn. Flera förbannelser på samma odöd har ingen extra effekt

GROTTALV

STY	10	SMI	14	KAR	13
STO	9	INT	14	SB	—
FYS	11	PSY	14	KP	10

Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning, liten sköld
Färdigheter: Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Tala jori B4, Första hjälpen 11, Zoologi 12, Kastyxa 14, Kortsvärd14, Sköld14, Upptäcka fara 15, Lyssna 14, Finna dolda ting 14, Provsmaka 11, Smyga 16, Fiska 11, Grottorientering18, Jaga14, Kamouflage14, Simma B4 (Gigant: Sonaravsökning 15, Sonarstudie 15).

SVARTFOLK

ORCH

STY	14	SMI	10	KAR	7
STO	11	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	11

Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning, romersk hjälm, medelstor sköld
Färdigheter: Tala svartiska B4, Tala jori B2, Slagsvärd17, Sköld17, Första hjälpen 17, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 15, Smyga 18, Skogsöverlevnad 17, Kamouflage 18, Skidor 11, Såra 14, Orientering 16

RESE

STY	35	SMI	10	KAR	5
STO	23	INT	7	SB	1T10
FYS	13	PSY	11	KP	18

Förflyttning: L10
Skydd: 1 poänghud, läderrustning och romersk hjälm
Färdigheter: Tala svartiska B3, Tala jori B2, Storträklubba8, Spåra9, Lyssna 13, Gömma sig 8, Upptäcka fara 5.

VÄTTE

STY	7	SMI	13	KAR	7
STO	6	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	9

Förflyttning: L10
Skydd: Ringbrynja, romersk hjälm,

liten sköld
Färdigheter: Tala svartiska B4, Tala jori B2, Första hjälpen 11, Zoologi 12, Kortbåge 14, Kortsvärd 14, Sköld 14, Upptäcka fara 15, Lyssna 14, Finna dolda ting 14, Provsmaka 11, Smyga 16, Fiska 11, Grottorientering 20, Jaga 14, Kamouflage 14, Simma B4, Gruvkunskap B4.

KASSITS

STY	10	SMI	13	KAR	12
STO	6	INT	17	SB	—
FYS	14	PSY	14	KP	10

Förflyttning: L10
Skydd: Ringbrynja, romersk hjälm, liten sköld
Färdigheter: Tala svartiska B5, Tala jori B3, Första hjälpen 11, Zoologi 12, Kortbåge 18, Kortsvärd 18, Sköld 18, Upptäcka fara 18, Lyssna 14, Finna dolda ting 17, Provsmaka 15, Smyga 16, Fiska 11, Grottorientering 20, Jaga 14, Kamouflage 14, Simma B3, Gruvkunskap B5.

MUSTUF

STY	12	SMI	18	KAR	10
STO	7	INT	9	SB	—
FYS	17	PSY	11	KP	12

Förflyttning: L10
Skydd: Ringbrynja, romersk hjälm, medelstor sköld
Färdigheter: Tala svartiska B4, Tala jori B2, Första hjälpen 11, Zoologi 12, Kortbåge 18, Bredsvärd 18, Sköld 18, Upptäcka fara 15, Lyssna 14, Finna dolda ting 14, Provsmaka 11, Smyga 16, Fiska 11, Grottorientering 20, Jaga 14, Kamouflage 14, Simma B4, Gruvkunskap B4.

DJUR

GROTTSVIN

STY	10	SMI	11	KAR	—
STO	14	INT	5	SB	—
FYS	15	PSY	11	KP	15

Förflyttning: L10
Skydd: 1 poäng skinn
Färdigheter: Upptäcka fara 11, Bett 5 (1T6)

BÄRBAGGE

STY	14	SMI	7	KAR	—
STO	12	INT	2	SB	—
FYS	15	PSY	11	KP	14

Förflyttning: L10
Skydd: 1 poäng skal
Färdigheter: Bett 9 (1T6)

INSEKTOIDERNA

DROTTNING

STY	—	SMI	—	KAR	—
STO	34	INT	18	SB	—
FYS	16	PSY	19	KP	15

Förflyttning: 0
Skydd: 0
Färdigheter: Historia 17, Insektoidspråk B5.
Övrigt: Drottning är den högt vördade modern till alla insektoiderna. Hon transporteras på en bår, buren av ett dussin muskulösa arbetare.

LEDARE

STY	7	SMI	7	KAR	—
STO	7	INT	13	SB	—
FYS	13	PSY	11	KP	10

Förflyttning: L12
Skydd: 1 poäng skal
Färdigheter: Historia 17, Geografi 16, Insektoidspråk B5.
Vapen: Bett 6 (skada 1T4)
Övrigt: Ledarna utgör insektoidsamhällets adel. De är drottningens rådgivare och sköter de praktiska spörsmål som hör hemma i ett fungerande samhälle. En av ledarna är överbefälhavare och chef för alla militära operationer.

BUDBÄRARE

STY	6	SMI	14	KAR	—
STO	2	INT	7	SB	—
FYS	5	PSY	11	KP	4

Förflyttning: L18, F30
Skydd: 1 poäng skal
Färdigheter: Finna dolda ting 10, Första hjälpen 7, Kamouflage 10, Lyssna 7, Orientering 15, Upptäcka fara 8, Insektoidspråk B5.
Vapen: Bett 8 (skada 1T4)
Övrigt: En budbärare har perfekt minne och kan inte glömma något den har upplevt.

KRIGARE

STY	17	SMI	13	KAR	—
STO	10	INT	4	SB	—
FYS	18	PSY	7	KP	14

Förflyttning: L16
Skydd: 4 poäng skal
Färdigheter: Finna dolda ting 6, Kamouflage 9, Hoppa 9, Klättra 9, Lyssna 6, Simma B3, Smyga 9, Spåra 6, Upptäcka fara 7, Insektoidspråk B3.
Vapen: Kastspjut 12, Bett 12 (skada 1T8), 2 Klor 12 (skada 1T6).
Övrigt: Varje krigare bär 1T4 kastspjut, helt gjorda av trä. Den vanliga taktiken är att bilda linje, avancera inom kastavstånd, kasta 1-2 salvor spjut och sedan storma in i närstrid.

GRÄVARE

STY	22	SMI	9	KAR	—
STO	6	INT	2	SB	—
FYS	13	PSY	7	KP	10

Förflyttning: L8, B1
Skydd: 2 poäng skal
Färdigheter: Klättra 15, Insektoidspråk B2.
Vapen: Bett 12 (Skada 1T6. Bettet ger ytterligare 1T8 i syraskada. Denna syraskada absorberas av rustningar, men absorberingsförmågan minskas med ett efter varje träff. Varje gång ett vapen parerar ett bett minskas dess BV med 1T4 poäng. Magiska saker skadas inte.), 2 Klor 12 (skada 1T6).

ARBETARE

STY	7	SMI	7	KAR	—
STO	7	INT	4	SB	—
FYS	10	PSY	7	KP	9

Förflyttning: L10
Skydd: Skal 1 poäng
Färdigheter: Insektoidspråk B3
Vapen: Bett 6 (skada 1T6)

ÖVRIGA

BERGETS ANDE

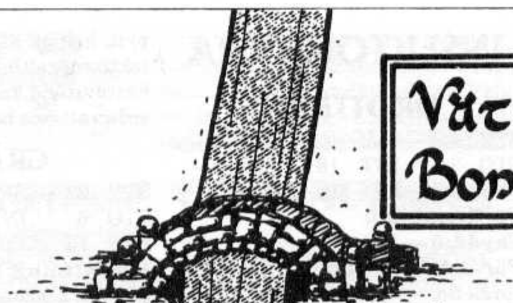
STY	—	SMI	23	KAR	—
STO	17	INT	18	SB	—
FYS	—	PSY	34	KP	—

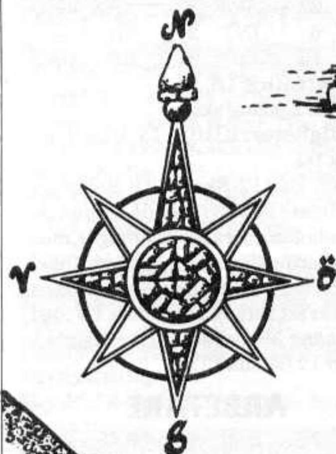
Övrigt: Anden manifesterar sig i den fysiska världen som en genomskinlig, immateriell, högvuxen och mycket muskulös mansgestalt med buskigt hår, skägg och ögonbryn.

AOALE-KRIGARE

STY	13	SMI	12	KAR	11
STO	10	INT	11	SB	—
FYS	15	PSY	11	KP	13

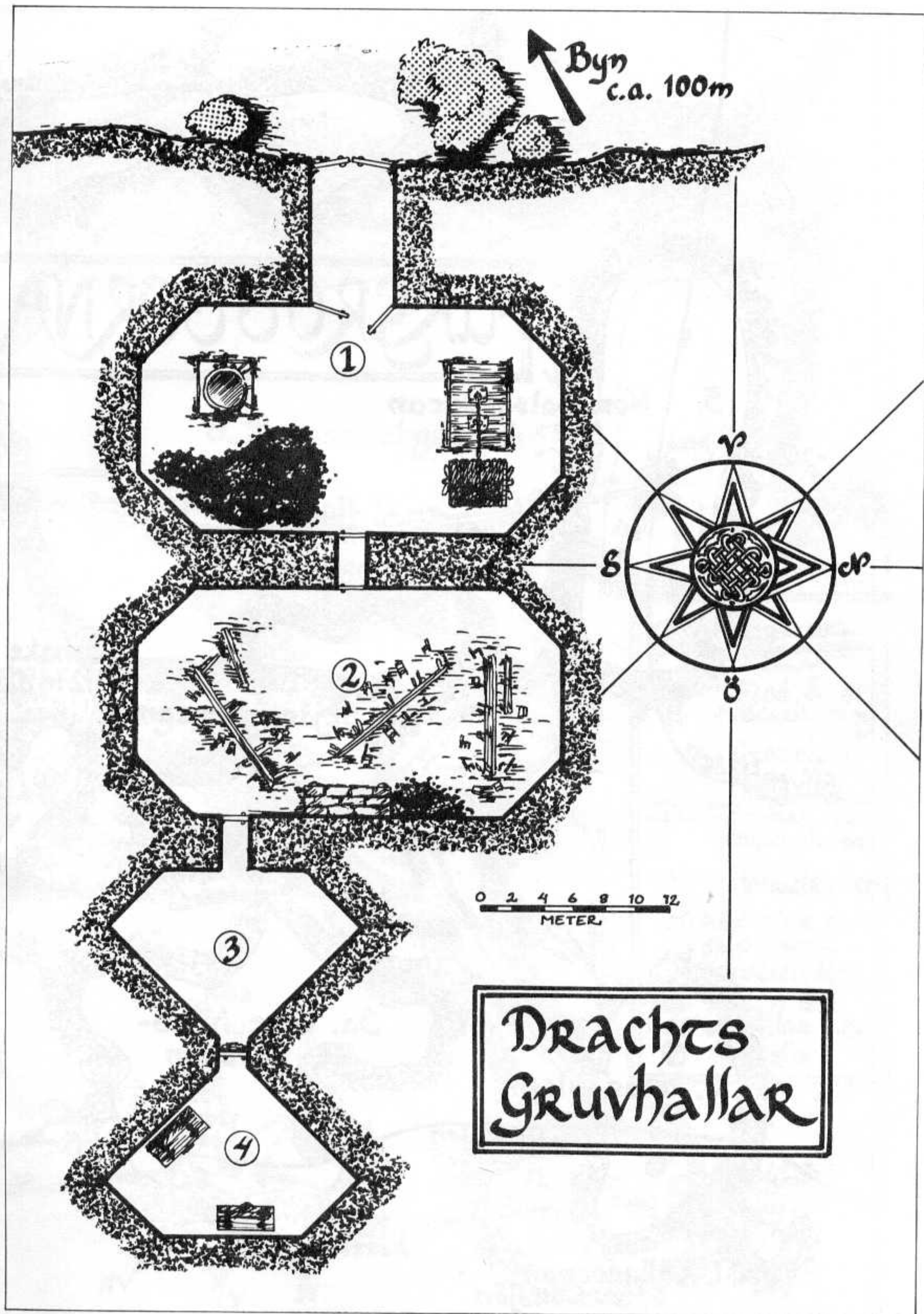
Förflyttning: L10
Skydd: Läderrustning, liten sköld
Färdigheter: Kortspjut 15, Sköld 15, Kortbåge 15, Spåra 17, Skidor 18, Kamouflage 16, Finna dolda ting 16, Lyssna 15.


Vättarnas
Boningar
Floden Elbion

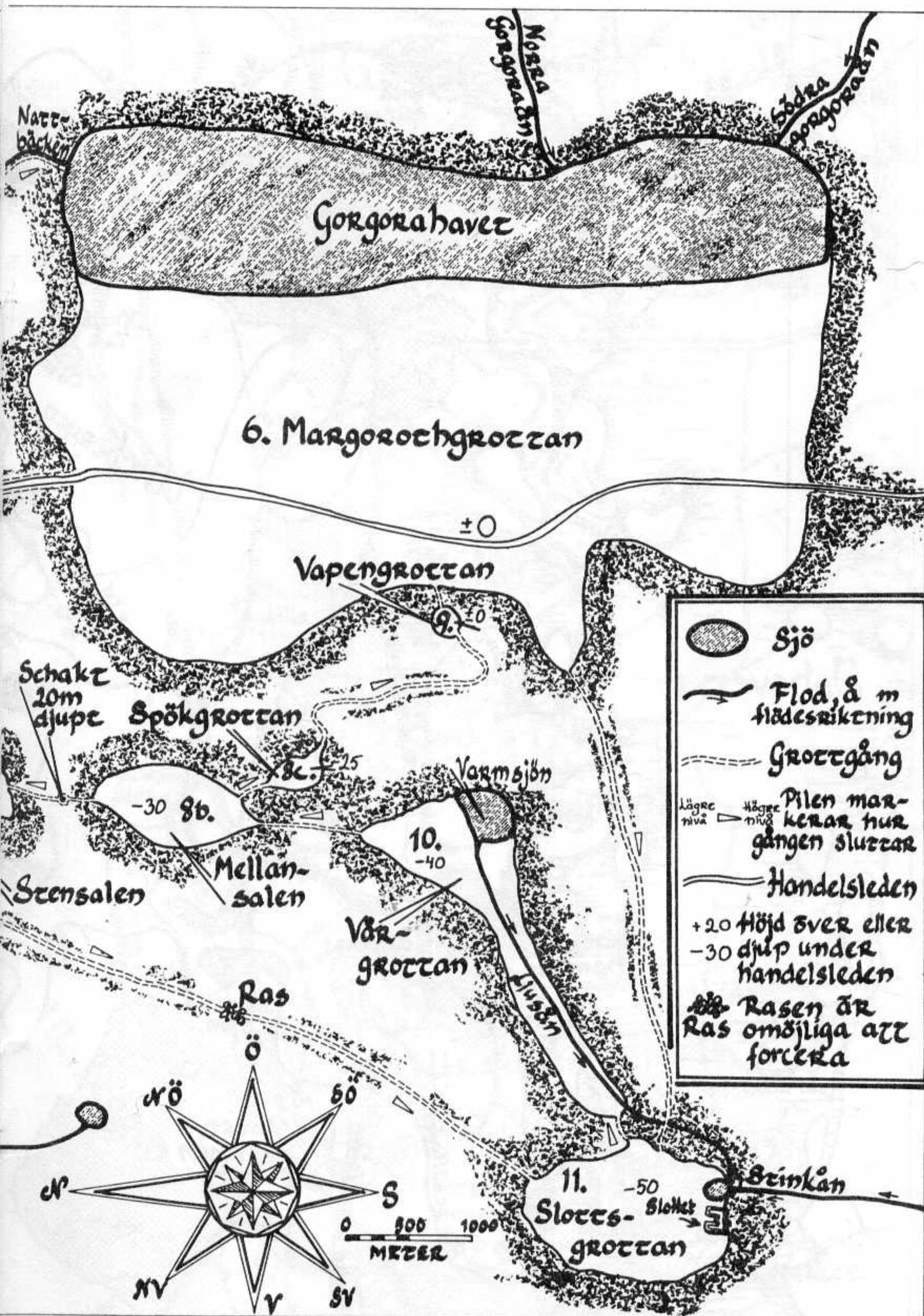

N
V
Ö
S

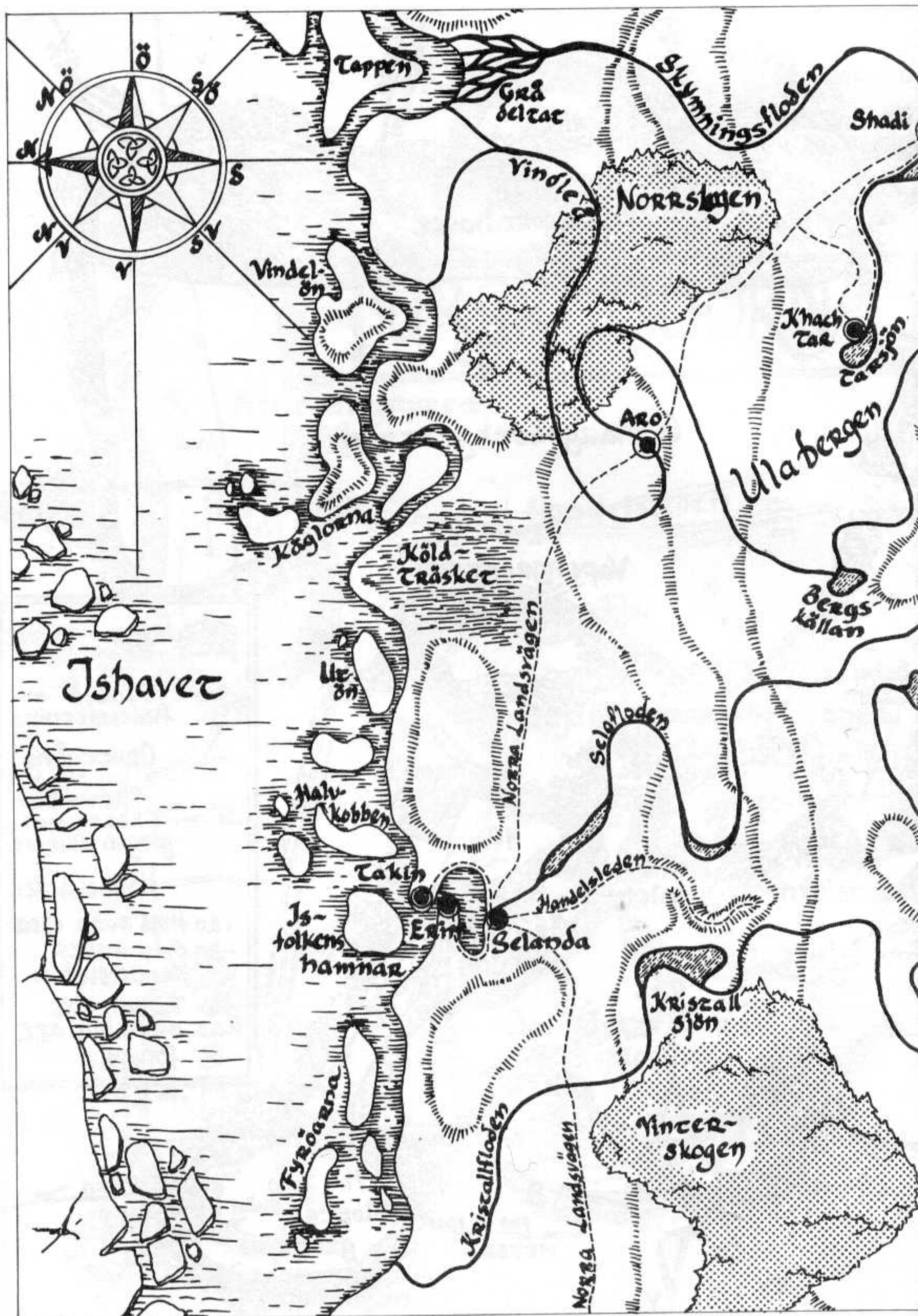

3

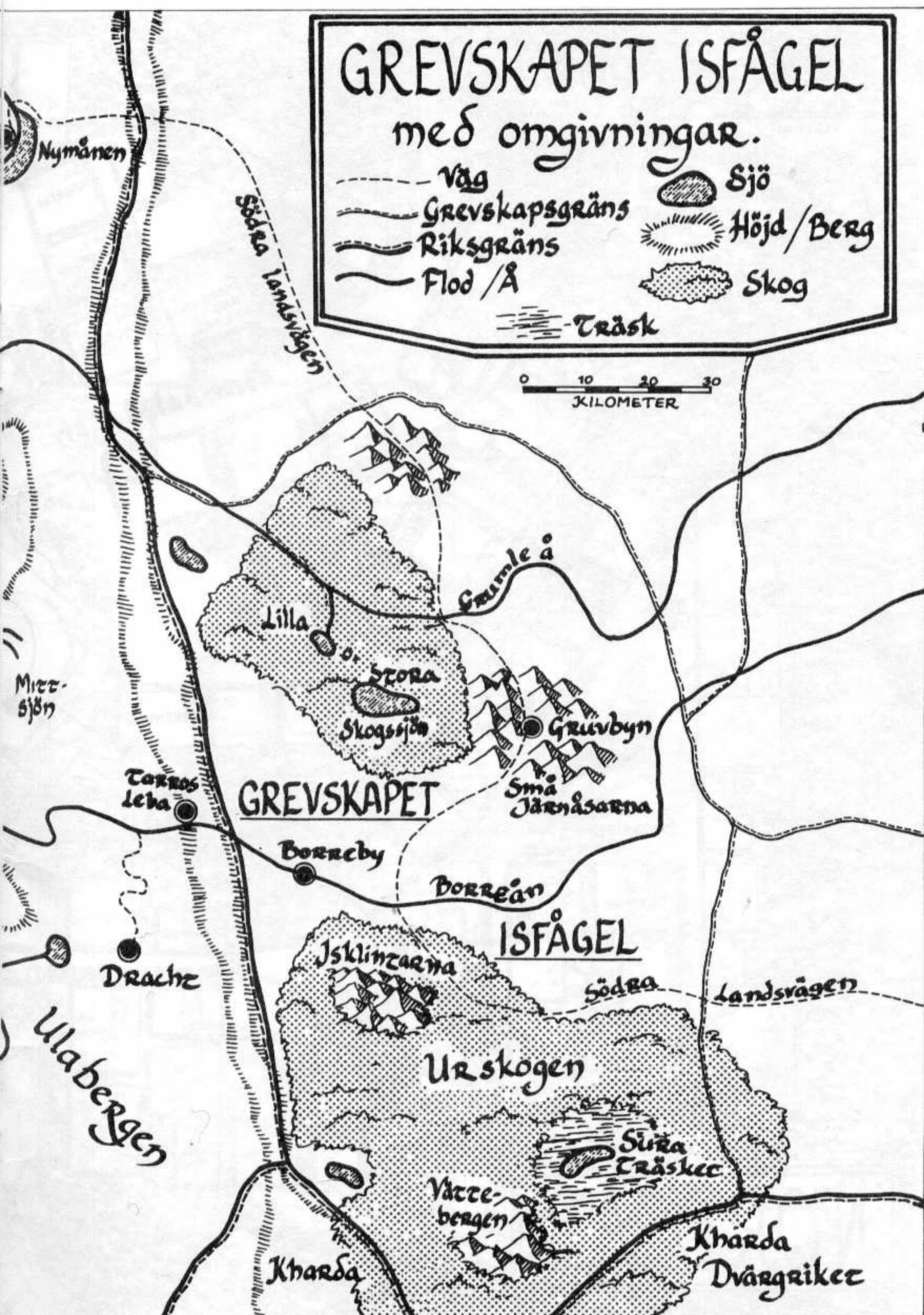
0 2 4 6 8 10 12
METER
1
2
4
5
6


Byn
c.a. 100m
1
2
3
4
N
V
Ö
S
0 2 4 6 8 10 12
METER
Drachts
Gruvhallar


URGROTTORNA
Alvgrottan 7.
-50
Månbäcken
Månsjön
5. Nordsalsgrottan
Nord
sal
-20
4. Handelsleden
Silverfloden
3b. Stjärngrottan
+20
Schakt
12 m djup
±0
8a.
Ras
Ras
3a. Vättehems-
grottan
+30
Vättarnas
boningar
2. Pelarsalen
+50
floden Elbion
+60
1. Källgrottan
m. Källsjön


Nattbäcken
Norra Gorgoraån
Södra Gorgoraån
Gorgorahavet
6. Margorothgrottan
±0
Vapengrottan
9.
±0
Schakt 20m djupt
Spökgrottan
8c.
+25
Varmsjön
-30
8b.
10.
-40
Mellansalen
Stensalen
Vårgrottan
Ljusån
Ras
Ö
NÖ
SÖ
N
S
NV
V
SV
0
500
1000
METER
11.
Slottsgrottan
-50
Slottet
Strinkån
Sjö
Flod, å m flödesriktning
Grottgång
Lägre nivå
Högre nivå
Pilen markerar hur gången sluttar
Handelsleden
+20 Höjd över eller
-30 djup under handelsleden
Ras
Rasen är omöjliga att forcera


Ö
NÖ
SÖ
N
S
NV
SV
V
Tappen
Grå deltat
Skymningsfloden
Shadi
Vindle
Norrskogen
Vindel-ön
Khach Tar
Aro
Ulabergen
Käglorna
Köld-träsket
Bergs-källan
Ishavet
Ur-ön
Norra Landsvägen
Selafloden
Halv-kobben
Takin
Handelsleden
Is-folkens hamnar
Erim
Selanda
Kristall sjön
Fyröarna
Kristallfloden
Norra Landsvägen
Vinter-skogen


GREVSKAPET ISFÅGEL
med omgivningar.
Väg
Grevskapsgräns
Riksgräns
Flod /Å
Sjö
Höjd /Berg
Skog
Träsk
0 10 20 30
KILOMETER
Nymånen
Södra landsvägen
Grumle å
Lilla
Stora
Skogssjön
Gruvbyn
Små Järnåsarna
Mirr-sjön
Tarros leba
GREVSKAPET
Borreby
Borreån
ISFÅGEL
Drachr
Jsklintarna
Södra
Landsvägen
Ulabergen
Urskogen
Sura Träsket
Värre-bergen
Kharda
Kharda Dvärgriket

NORDSAL

0 20 40 60
METER

54
VATTEN-
LEDNINGEN

9 HYRSTALL

12c MAGASIN

12b MAGASIN

12a MAGASIN

10 STADSVAKTENS BARACK

Vaktgränd

Stora Infarten

8 VAPENSMED

7 TÄLTMAKARE

5 GJUTARE

4 GJUTARE

6 GRAVÖR

Handelsleden

Bromsgatan

51 FISKARE

Flodslingan

50 FISKARE

2 SKRIVARE

Silverfloden

53 SÖMMERSKA

Svamp-Torget

52 BYGGMÄSTARE

Silverljusgatan

Gengångargränd

47 LÄRARE

46 JORDMOR

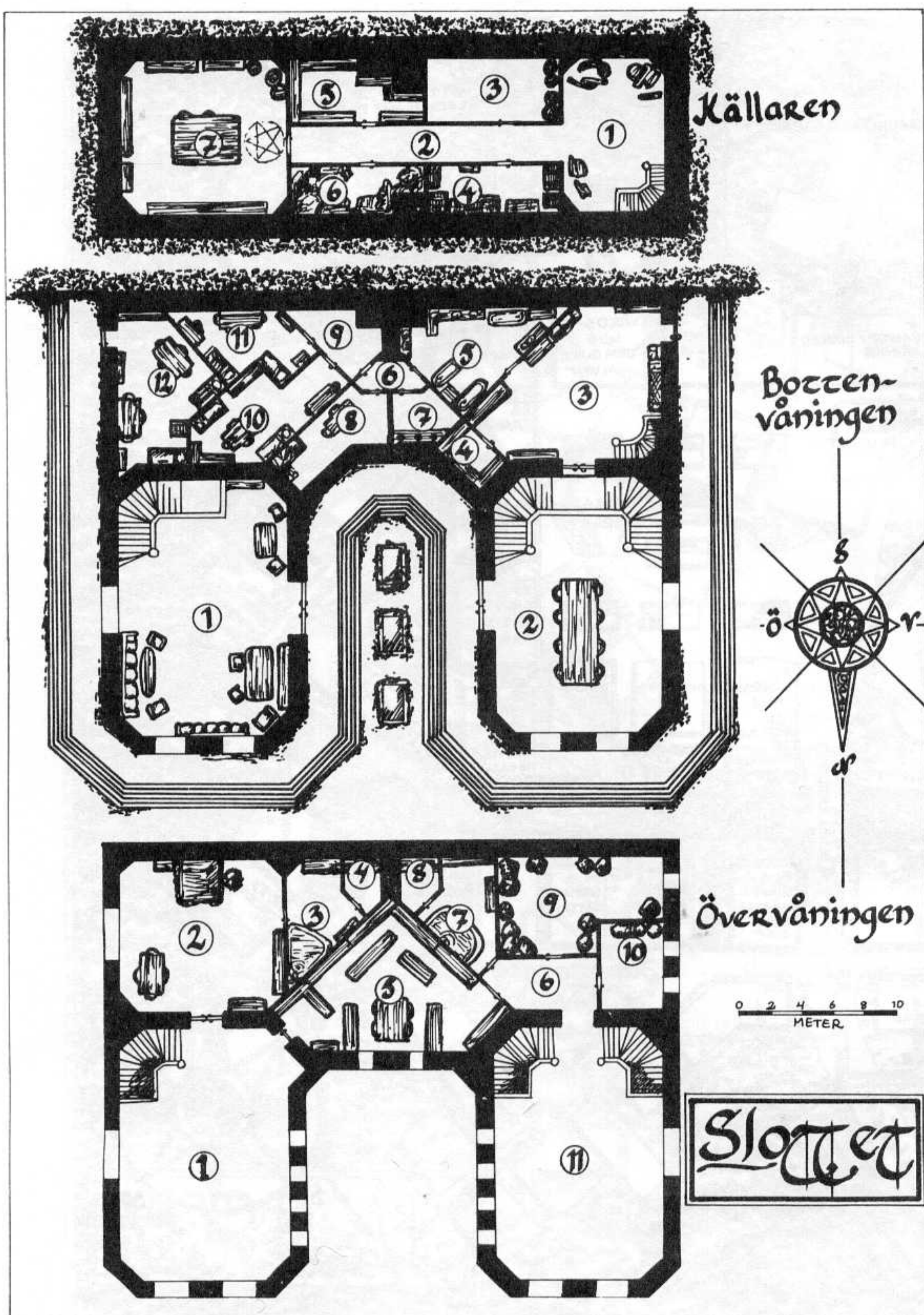
Gruvmästargatan

45 PANTLÅNARE

48 BARBERARE

Tapp-Torget

54
VATTEN-
LEDNINGEN
11
KARAVANSERAJEN
20
KLOSTER
18
SPÅ-
MAN
19
ANIMIST-
MAGIKER
16
ÖRT-
HAND-
LARE
13
PANT-
LÅNARE
14
HÄROLD
15
BAR-
BERA-
RE
17
VÄRDS-
HUS
"DEN GLADE
ALVEN"
21
BAGERI
Kloster-
platsen
33
TULL-
KONTOR
22
GRAVÖR
23
STORA
TORGET
24
OLJE-
HANDLARE
26
SKO-
MAKA-
RE
Stensättargatan
27
BIBLIOTEK
28
ÖVER-
SÄTTARE
25
GRUVUT-
RUSTNIN-
GAR
1 RÅDHUS
32
VÄRDS-
HUS
DEN
STEGRANDE
BÄRBAGGEN
31
SKRÄD-
DARE
30
VÄRDS-
HUS
"DEN
LUSTIGA
MÖSSAN"
29
SKRÄDDA-
RE
Dragarplatsen
Tullbron
43
OLJE-
HANDLARE
34
RUST-
MÄSTA-
RE
35
TRUBA-
DUR
36
STEN-
SÄTTA-
RE
37
SMED
Gamla gränden
Järntorget
44
SKO-
MAKARE
Söder-
Torget
40
SMED
38
SMED
41
VAPEN-
SMED
Smedsgränd
39
SMED
Handelsleden
42
MÄSTER-
MAN
N
NV
NÖ
V
Ö
SV
SÖ
S


Källaren
Botten-
våningen
Övervåningen
0 2 4 6 8 10
METER
Slottet

ÄVENTYRSSPELS

DJUPETS FASOR

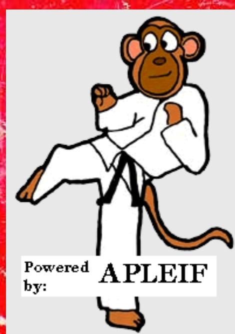


Mörkret var fullständigt. Aldrig, sedan urminnes tider, hade det här tänts ett ljus. Vi, varelser från solens länder, kunde knappast tänka oss vilka varelser som kunde leva här, fjärran från allt det vi ansåg höra till en normal tillvaro. I denna djupa urgrotta kunde man möta sådant som hörde hemma i ens drömmars mest fasansfulla ögonblick.

Innan jag hade låtit det eviga mörkret tränga in i min själ och lägga en förlamande hand över min tankeverksamhet, tände Caladra ett häxljus. Stilla flöt en sfär av klart skinande, substanslöst ljus. Mörkret flydde undan och blev endast kvar som groteska skuggor vilka dansade på klippväggarna. Jag såg mig omkring. Här och var fanns svaga tecken på liv, mikroskopiska svampar som fläckvis bredde ut sig på stenväggarna.

Äventyret Djupets fasor för dig långt ner i underjorden. Det utspelar sig i urgrottorna, fjärran från markens solbelysta nejder. Här möter rollpersonerna underjordens varelser i en skoningslös konfrontation. Äventyret innehåller också en beskrivning av staden Nordsal och av olika varelser som lever i underjorden.

OBS! DJUPETS FASOR ÄR INTE ETT EGENTLIGT SPEL. DU MÅSTE HA EXPERT DRAKAR & DEMONER FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET.





Art. nr. 02-304